FAR WEST®
LA LEYENDA

El juego de rol del Salvaje Oeste

MANUAL DE REGLAS BÁSICAS

WILD BUNCH publishing

El juego de rol del Salvaje Oeste

Creado por Darío Pérez Catalán

MANUAL DE REGLAS BÁSICAS

Créditos

Diseño de juego y desarrollo ★ Darío Pérez Catalán

Colaboradores ★ Antonio García Valverde, Joaquín Ruiz, Jacob Cueva, Salvador Franco Betrián y David Jimeno

Coordinación editorial ★ Iñaki Pérez Catalán

Corrección y edición ★ Miriam López Díaz

Diseño gráfico, maquetación y diseño de cubierta ★ Darío Pérez Catalán

Portadillas de capítulos ★ Jack Sorenson, Andy Thomas y José Antonio Pérez Fabo

Ilustraciones interiores ★ Víctor García Puig, Nil Vendrell Pallach, J. A. Pérez Fabo y Darío Pérez Catalán

Mapas históricos ★ The David Rumsey Historical Map Collection www.davidrumsey.com

★

Contribuciones y pruebas de juego

Xavi "Xas" Alarcón, Karlos Álvarez, Eudald Andrés, Miquel Andrés, Jose Luis Andreu "Vampus", Ángel Angulo "Zippo", John Aquila, M. David Blázquez Ladehesa, Josep Bondía, José Francisco Borges Valiente, Gerson Wilmer la Cruz Araoz, Sonia Chaves, Alex Escuredo "Anakleto", Diego Marcos Fernández, Los García (ellos saben quiénes son), Luis Miguel García Temporelli, Alejandro Gascón León (Barney), Joaquín Gómez, Ricard Ibáñez, Francisco Jiménez, Mario López, Alex Martín "Alessandro", Jonathan Martín "Murdock", Jordi de Mas "Manurrin", Iván Mata "Geypermongo", Juan José Munárriz Sánchez, Rubén Navarro Carretero, Pedro Nieto, Rafael Ortega Vaquero, Adolfo Pérez, Ignacio Pérez, Roger Pratt, Raúl Prieto de Mingo, Bárbara Puyo, Andrés Ramos, Ignacio Raya Bravo, Antonio Rodríguez Menéndez, Gregorio Revuelto Cebrián, Lázaro Romero, Víctor Romero, David Ross, Iván Rubio, Arturo Saiz, Rubén Darío Sánchez, Joaquín Torrecilla García, Raúl San José Torres, Joan T., Óscar Tejero Rodríguez, Xavi Tomás, Joan Torramilans, Jesús Sierra Tornero, Javier Vallés Iriso, José Ramón Vidal Álvarez, S. Weiland y Aurelio José Zambonino Osto.

★

Agradecimientos especiales

A José Manuel Crespo, Rachel Jackson-Stevens, David Rumsey, Jack Sorenson, Rich Wiseman, Andy y Dina Thomas. A.C. Círculo de Isengard, ALC Stronghold, Club de rol Krítik, Fancon, La banda de Santa Fe, Librería Landrómina, Reino del Norte, Ludo Ergo Sum y Villarol.

Dedicado a las tres grandes luces que me iluminan: Miriam, Rachel y Charlotte.
Darío Pérez Catalán

Dedicado a José Antonio, Pilar, Miriam, Asier y Leyre. Solo ellos saben porqué.
Iñaki

WILD BUNCH publishing

c/ Ibiza 22, 4º A • 28009 Madrid (España)
www.wildbunch-publishing.com

Copyright y créditos del material gráfico interior: © Jack Sorenson Fine Art, Inc., págs. 6, 16, 56, 88, 142, 188, 204 y 330; © Andy Thomas, págs. 232, 263 y 360; Vso/Shutterstock.com, pág. 122; © Dover Electronic Clip Art, págs. 141, 286, 291, 297, 298; mapas de las págs. 292 y 375 cortesía de David Rumsey (www.davidrumsey.com).

© 2017, Wild Bunch Publishing, S.L. para la presente edición. Quedan reservados todos los derechos. *Far West La Leyenda* y su logotipo son © y marca registrada de Darío Pérez Catalán para su juego de rol del Oeste. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial o los propietarios del copyright.

ISBN: 978-84-947069-0-5
D.L.: M-13511-2017
Impreso en España • *Printed in Spain*

Índice

Prólogo 5

Introducción 7

Jugar a rol 7
- ★ La Frontera 7
- Sesiones, partidas y campañas 8
- Dados 8
- ★ El reglamento básico 8

La ambientación 9
- ¿Un juego histórico? 9
- ★ Tipos de partidas históricas 10

Directores 10

Personajes 11
- Características 11
- Puntos de vida y salud 11
- Edad y trasfondo 12
- Tipos de aventurero 12
- Reputación 12

Sistema básico 13
- Tiradas y modificadores 13
- ★ Abreviaturas 14
- El asalto de combate 14

Sobre las diferentes ediciones 15

Ejemplo de juego 15

Capítulo Primero ★ Los Protagonistas 17

Esbozo del aventurero 17

Características 17
- ★ Resumen de creación de PJ 18
- Cálculo 19
- Bases de las habilidades 19
- Variaciones 20
- Edad 20
- ★ Envejecimiento y creación de aventureros veteranos 20

Atributos principales 20
- Cuerpo 20
- Destreza 21
- Reflejos 21
- Sentidos 21
- Carisma 22
- Cultura 22

Atributos secundarios 22
- Aspecto 22
- Aguante 23
- ★ Cuándo tirar por Aguante 23
- Carga 23
- Modificador al daño 23
- Modificador de reacción 24
- Puntos de vida y Estado de salud 24
- ★ Cómo anotar los Puntos de vida y heridas 24
- Puntos de hazaña 25
- Redaños 25
- Tiradas de Redaños habituales 25

Trasfondo y antecedentes 26
- Nombre, alias y género 26
- ★ Nombres y apodos indios 26
- Procedencia y grupo étnico 26
- ★ Habitantes del Salvaje Oeste 26
- Mano hábil 27
- Talento especial 27
- Antecedentes 31

Reputación 36
- Cuándo ganar Reputación 36
- Cómo funciona 36
- Falsa reputación 37
- La reputación en combate 37
- ★ Indios y reputación en combate: *coups* 37

Tipos de aventurero 38
- Habilidades del aventurero 38

Personalización y ajustes 38

Representantes de la ley 40

Fueras de la ley 43

Fronterizos 45

Granujas 47

Combatientes 49

Eruditos 51

Chamán indio 53

Creando nuevos tipos de PJ 55
- ★ Nuevas categorías 55

Capítulo Segundo ★ La Mecánica 57

La tirada d100 57
- Tiradas de habilidad y característica 57
- Habilidades enfrentadas 59
- Acciones conjuntas 60
- Puntuaciones superiores a 100 61
- Tiradas de Suerte 61

Turnos y asaltos de combate 61
- Asaltos 61
- Turnos 62

Descripción de las habilidades 62

Habilidades de combate 86

Capítulo Tercero ★ El Combate 89

El asalto de combate 89
- ★ Secuencia general de combate 89
- Descripción de la situación y declaración de intenciones 90
- Calcular la iniciativa 90
- Resolviendo el combate 90
- ★ Puedes usar una acción para 91
- ★ Maniobras especiales, tareas y acciones gratuitas 92
- Determinar impactos, heridas y bajas 93
- Éxitos críticos 94
- Movimiento 94

Combate a distancia 96
- Ataques básicos a distancia 96
- Maniobras especiales 99
- Modos de disparo 99
- Recargas de munición 101
- Mal funcionamiento 102
- Desenfundar 102
- Otras armas a distancia 103
- Duelos 108

Combate cuerpo a cuerpo 110
- Ataques básicos cuerpo a cuerpo 110
- Maniobras especiales de ataque cuerpo a cuerpo 112
- Defensas básicas 112
- ★ Escudos indios 113
- Maniobras especiales de defensa 114
- Combatir con dos armas 114
- Armas de combate cuerpo a cuerpo 114

Combate sobre monturas 115
- Maniobras especiales 115
- Localizaciones montado 116
- Caídas a caballo 117

Persecuciones 118
- Persecuciones a pie 118
- Persecuciones sobre monturas 119
- Persecuciones en vehículos 120

Heridas y secuelas 123
- ★ Descripción del apartado de Salud del aventurero 123
- ★ Ejemplo de anotación y control del daño 124

Recuperar la salud 127
- Primeros auxilios y Medicina 127
- ★ La práctica de la Medicina 129
- Recuperación natural 129
- Fracturas 129
- Amputaciones y prótesis 130
- Cómo lidiar con el dolor 130

Venenos 132
- ★ Armas envenenadas 133

Asfixia y ahogamiento 134

Caídas 135

Derribar puertas 135

Atravesar ventanas 136

Fuego y humo 136

Condiciones extremas 136
- Hambre y sed: la buena cocina 137
- Frío o calor extremos 137

Escaramuzas y batallas 137
- Fuerza militar 138
- Terreno, circunstancias y táctica 139
- El fragor de la batalla 139
- ¡Victoria! 140
- Participación de los PJ 141

Capítulo Cuarto ★ Hardware Store 143

Economía y comercio 143
- El dinero en la Frontera 143
- El coste de la vida 144
- ★ Dinero confederado 144

Almacenes y tiendas 145
- Venta por catálogo 146

Armas 147
- Características de las armas 147

Armas de fuego 149
- ★ Tipos de balas y cartuchos 150
- Pistolas, revólveres y derringers 151
- ★ Revólveres: acción sencilla y doble 151
- ★ Pistolas *pepperbox* 153
- ★ Deringers frente a derringers 156
- Rifles y carabinas 163
- Escopetas 167
- Munición 169
- Pistoleras, fundas y cintos 169

Arcos 172
- ★ Confección del arco y las flechas 172

Armas cuerpo a cuerpo 173
- Armas contundentes 173
- Bayonetas 173
- Cuchillos 174
- Navajas 174
- Dagas y puñales 175
- Escudos 175
- Hachas 176
- Lanzas y bastones 176
- Látigos 176
- Sables y espadas 177
- Tomahawks 178

Explosivos....179
Pólvora negra....179
Nitroglicerina....179
Dinamita....179
TNT....179
Pólvora B....179
Piezas artilleras....180
Ametralladora Gatling....180
Ametralladora Gardner....180
Ametralladora Maxim....181
Ametralladora Colt M1895....181
Cañón "Napoleón" de 12 lb....181
Cañón rayado de 76 mm....182
Equipo general....182
Útiles y herramientas....182
Accesorios para monturas y ganado....184
Vestuario, belleza y aseo....185
Servicios....186
Transportes y viajes....187

Capítulo Quinto ★ La Silla del Director....189
Definiendo las partidas....189
Partidas de acción....189
Partidas narrativas....189
★ El universo de *Far West*....189
Lo mejor de ambos mundos....190
Aventuras y campañas....190
Aventuras listas para jugar....191
Creando el grupo de PJ....191
Personajes recurrentes....191
Dirigiendo partidas....192
La importancia de las reglas....192
Lidiar con los jugadores....192
Crear la atmósfera....193
Describiendo e interpretando PNJ....194
Mantener el ritmo....194
Crear aventuras propias....195
La trama....195
El gancho....196
El desarrollo....196
Preparar localizaciones....196
Preparar PNJ....197
Monturas y animales salvajes....199
"Se busca"....199
Experiencia....202
Puntos de hazaña....203
Regla opcional; carga y cansancio....203

Capítulo Sexto ★ Reses y *Cowboys*....205
La ganadería fronteriza....205
Conflictos iniciales y la Guerra Civil....206
La época dorada....206
De Abilene a Dodge City....206
Rutas y transporte de ganado....207
Los ranchos....211
★ Tipos de reses....212
Conflictos ganaderos....213
★ John Simpson Chisum....214
El *cowboy* y su equipo....215
Vestuario....216
★ *Cowboys* negros e hispanos....216
Equipo de monta....218
El caballo....221
Appaloosa, cuarto de milla, morgan y mustang....222
Nokota, pinto o caballo indio....223
Mulas, burdéganos y mamut jacks....224
Desplazamientos de monturas....224
Captura y doma de caballos....226
Localización y captura....227
La doma....229
Entrenamiento de caballos domados....231

Capítulo Séptimo ★ El Pueblo Fronterizo....233
Asentamientos y ciudades....233
Constitución de pueblos y ciudades....234
Primeros puestos comerciales....234
★ El coste de la tierra de cultivo....235
Campamentos mineros....235
Técnicas para obtener el oro....236
★ Principales fiebres del oro....237
★ Una ciudad llamada Deadwood....238
Las poblaciones de las Llanuras....239
Anatomía del pueblo fronterizo....241
★ Algunos lugares problemáticos....241
Actividades comerciales....242
Bancos....243
★ Abriendo cajas fuertes....243
Establos, corrales y herrerías....244
Servicios de correos y envíos....245
★ El cofre del tesoro de la Wells Fargo....245
Hoteles y alojamientos....246
Iglesias y escuelas....247
Servicios funerarios y enterradores....247
La prensa en la Frontera....247
★ *Boot Hill*....248
La justicia y el gobierno....248
Los hombres de la ley....249
★ Crueles interrogatorios....249
El *saloon*....252
El juego....253
Burdeles....254
★ Palomas sucias y chicas de *saloon*....255
Reglas opcionales: alcohol, drogas y adicciones....256

Capítulo Octavo ★ La Caballería....263
Creación y despliegue....263
Organización y tropa....265
★ Soldados búfalo....265
La paga....266
Promoción y disciplina....266
★ *Scouts* indios del ejército....267
Equipación....267
Uniformes....267
Armas....268
Monturas....269
Los fuertes....270
La vida en el puesto fronterizo....271
★ Un día cualquiera....271
Lidiar con el peligro....273

Capítulo Noveno ★ Tribus Indias....275
Antecedentes....275
★ Aventureros indios....275
Rasgos generales....276
Viviendas....276
Atuendo....277
★ Plumas....278
Artesanía....279
Comercio....279
★ El lenguaje de signos....280
Juegos....281
★ Apuestas....281
Medios de transporte....282
Prácticas guerreras....283
★ Cabelleras y prisioneros....283
Medicina....285
★ Hierbas sagradas....285
Religión....286
★ Algunos personajes mitológicos....286
Clanes y sociedades....287
★ Pipas y ceremonias....287
Principales tribus indias....288
Tribus del Nordeste....288
Tribus del Sudeste....289
★ El Territorio Indio....292
Tribus del Sudoeste....294
Tribus de las Grandes Llanuras....299
★ Infierno comanche: Adobe Walls....302
★ La Danza del Sol....305
Tribus de la Gran Cuenca....306
★ La Danza del Espíritu....308
Tribus de la Meseta....309
Tribus de la Costa Noroeste....311
Tribus de California....313
Guerras indias....315
★ Tribus indias en la Guerra Civil....316
★ Reservas y agentes indios....318
Reglas de magia india....320
Ceremonias y puntos de tótem....320
★ Fardos sagrados....321
Hechizos....322
Obtener nuevos hechizos....328
Fabricar objetos mágicos....329

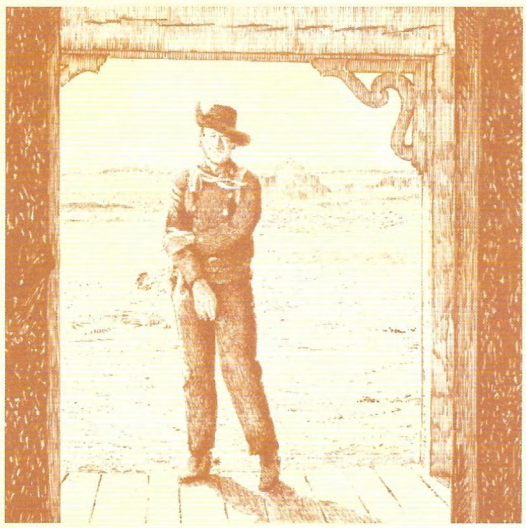
Capítulo Décimo ★ La Vida Salvaje....331
El Este....331
★ Norte contra Sur....331
★ La creación de una nación....332
El Oeste....332
El Sudoeste....332
Las Grandes Llanuras....333
La Gran Cuenca....333
La Meseta....333
Costa Noroeste....334
California....334
Transportes y viajes....334
Recorriendo los caminos....334
★ Principales rutas al Oeste....335
Diligencias....337
★ Otras diligencias....338
El ferrocarril....340
Surcando los ríos....342
Enfermedades....345
Medicina en la Frontera....345
★ Grandes epidemias....346
Tratamiento de enfermedades....346
Uso de plantas medicinales....348
Fauna....351
Características de los animales....351
★ Piezas codiciadas....352
★ La caza del bisonte....353
★ Encuentros con los grizzlies....357

Apéndices....361
Aventura: Camino de Colorado....361
PNJ Pregenerados....370
Cronología....373
Mapa de reservas indias de 1875....374
Mapa de los Estados Unidos de 1889....375
Filmografía....376
Ficha de aventurero....377-379
Bibliografía....380

Prólogo

Toda una vida cabalgando con la imaginación

La primera vez que el espíritu del wéstern me contagió de su magia debía de ser yo muy niño, pues mi mente apenas logra definir los colores y las formas de aquellas rústicas figuritas de plástico de indios y vaqueros que una tía de mi madre, ante mi desbordante ilusión, me compraba en los quioscos del barrio. Sí recuerdo, nítidamente, aquellas ocasiones en que todo el grupo de amigos, armados sólo con nuestra imaginación y alguna rama, cuidadosamente seleccionada eso sí, nos perseguíamos por todo el parque del Retiro, trotando en nuestros caballos imaginarios emulando los más intensos tiroteos hollywoodienses (auténtico rol en vivo, que dirían hoy algunos). O las prisas por terminar de comer lo antes posible los sábados, para disfrutar en la televisión de la "Primera Sesión", en donde rara vez faltaba alguna buena película del Oeste que luego mi hermano Iñaki y yo rememorábamos con nuestros escasos "clicks" de Famobil, o con lo que tuviéramos a mano.



Además, a falta de videojuegos y otras exquisiteces, los cómics y los libros de "Elige tu propia aventura", que releía una y otra vez hasta obtener todos los resultados posibles, estimulaban mi imaginación y me incitaban a dibujar o escribir mis propios personajes e historias, o a descubrir más sobre el mundo de sus protagonistas.

Todo esto viene a cuento, estimado lector, porque era inevitable que esta mente calenturienta terminara fascinada sin remedio por las infinitas posibilidades de los juegos de rol, a los que por ello estoy muy agradecido. Además de contar y vivir las historias de guerreros, enanos, goliardos, jedis, detectives, diletantes y agentes secretos, el rol despertó y alimentó mi curiosidad, interesándome por nuevos autores y géneros literarios, o por la Historia, aunque sólo fuera para poder ambientar correctamente la partida de *Aquelarre* para los amigos.

Es natural, por tanto, que mi siguiente ambición fuera emular a John Wayne, James Stewart o Clint Eastwood con los dados en la mano. De esta forma, y gracias a las circunstancias favorables de los primeros 90, nació *Far West Juego de rol,* uniendo dos pasiones que, en el fondo, siempre cabalgaron juntas.

Por el camino descubrí un trasfondo real apasionante que, en muchas ocasiones, supera cualquier relato cinematográfico. Una época y un lugar repletos de diferentes escenarios y muy variadas historias, que merecen la pena contarse y vivirse. Donde no hacen falta dragones ni seres sobrenaturales, porque el reto es sobrevivir un día más enfrentado a tareas imposibles, luchando contra los elementos, los peligros de un vasto territorio salvaje (un oso grizzly furioso no tiene mucho que envidiar a casi ningún dragón) y, lo peor de todo, contra la implacable condición humana.

La historia real del Salvaje Oeste está repleta de asaltos a diligencias y trenes, botines escondidos, viajes imposibles, pandemias, taimadas maquinaciones, lugares violentos, oscuros personajes repletos de secretos, gente en apuros y batallas épicas. ¿Te suena?

La primera edición consiguió su objetivo: proporcionar un juego vibrante, ágil y muy orientado a la acción cinematográfica. Un juego que, además, siempre ha contado con el cariño y el apoyo incondicional de los aficionados, pero para el que ya desde finales de los 90 sentía la necesidad, como autor, de crear una versión más madura y completa, que permitiese explorar todos los matices de su ambientación.

Ha sido un viaje largo y no exento de dificultades, trabajando y probando durante 20 años, alimentando a esta criatura. Pero la deuda vital contraída con los seguidores de *Far West* y conmigo mismo ha quedado satisfecha.

El manual básico que tienes en tus manos es una obra completamente nueva, escrita desde cero, pero tejida con el mismo espíritu, pasión e intención que la primera edición: juntar en sus páginas, en tu mesa de juego y en tu imaginación a John Ford y Wild Bill Hickok, a Gerónimo con Sergio Leone y a Peckinpah con Bat Masterson. El resultado es una versión de *Far West* de la que me siento muy orgulloso. En la que, como nunca antes, puedes encontrar exhaustiva información histórica, datos e imágenes precisos de armas, objetos, lugares, personas y modos de vida del Oeste y unas reglas que permiten la simulación de situaciones realistas y peliculeras a la vez, en perfecto equilibrio.

Esta criatura ahora te pertenece. Utiliza el manual como mejor te parezca, explotando aquellas características y reglas que mejor se adapten a tu propio enfoque y filosofía de juego. Lo uses como lo uses, si tú y tu grupo de juego disfrutáis de una buena partida con él, yo, al igual que Ethan Edwards en *Centauros del desierto,* sentiré que he cumplido al fin mi propósito y podré caminar, aliviado, hacia un nuevo horizonte.

Darío Pérez Catalán
5 de abril de 2017

Introducción

Bienvenidos al Salvaje Oeste

"No hay ley ni restricción alguna en este hirviente caldero de vicio y depravación."

—Descripción de la ciudad de Abilene (Kansas) en el *New York Tribune*

"Nunca vayas de farol con un seis tiros."

—Bat Masterson, *sheriff* y hombre de la ley de Dodge City (1853-1921)

El Salvaje Oeste americano es un periodo histórico repleto de orgullosas tribus nativas, peligrosos viajes por territorios inexplorados, enfrentamientos fratricidas, construcciones épicas, tiroteos acalorados, heroicos defensores de la ley y famosos e intrépidos forajidos. Si este trasfondo ya es de por sí legendario, el cine se ha encargado de elevarlo a la categoría de mito, envolviéndolo con emocionantes bandas sonoras y en Technicolor. Quién no se ha emocionado un sábado por la tarde viendo a Ethan Edwards en *Centauros del desierto* alejarse aliviado recortado contra el paisaje del desierto, ha disfrutado de las charlas filosóficas entre Raza y Dolworth en *Los Profesionales* mientras tratan de matarse el uno al otro o ha deseado conocer el oscuro secreto que guardan los habitantes de Lago en *Infierno de cobardes*.

Los buenos wésterns utilizan el incomparable marco de la vida en la Frontera para narrar historias intemporales y abordar temas trascendentes, muchas veces camuflados en entretenidas aventuras. Después de todo, los hombres y mujeres del Oeste se enfrentaron, con mayor o menor éxito, a dilemas morales similares a los nuestros.

Far West incorpora todos estos elementos para que puedas recrear situaciones históricas o vivir momentos de película en tus aventuras por la Frontera. A ti te toca poner lo más importante, tu imaginación.

La Frontera

Es un concepto esencial en la historia del Oeste y tanto sus residentes como los impulsores de la colonización lo emplean a menudo. Para algunos, la Frontera es tan sólo el entorno salvaje donde las montañas, osos, pumas, serpientes e indios amenazan constantemente la vida de los colonos y recién llegados. Para unos pocos, es mucho más, es un continente entero repleto de recursos y riquezas que están destinados a poblar, explotar y transformar (según la doctrina del Destino manifiesto), ayudados por un joven estado que posee la intención, el poder militar, el dinero y la tecnología necesarios para ello.

La Frontera se identifica plenamente con "el Oeste", ya que la colonización masiva del continente comienza por la Costa Este y los territorios desconocidos e inexplorados siempre se encuentran adentrándose hacia el oeste del continente. En el momento en que da comienzo la ambientación de *Far West, la Leyenda* (1848) la Frontera engloba todos los territorios situados al oeste del Misisipi.

Jugar a rol

Far West es un juego de interpretación en el que narras y desarrollas un relato actuando como uno de los protagonistas del mismo, creando tu propio personaje para la historia. Las posibilidades son infinitas, tantas como tu imaginación, ya que puedes decidir en todo momento lo que haces y dices en el juego, afectando directamente al desarrollo del relato. Los juegos de rol son multijugador y sociables, están pensados para que dos o más personas disfruten de la misma experiencia. El número óptimo de jugadores es de cuatro a seis, pero nada impide jugar con más o menos participantes.

Los jugadores son los actores principales, y sus *alter ego* en el juego se denominan aventureros o personajes jugadores (en adelante, PJ), que cada uno genera de forma individual y personalizada antes de comenzar a jugar. En el duro ambiente de la Frontera del Oeste los aventureros incluyen sobrios *marshals*, forajidos rebeldes, letales pistoleros, taimados jugadores de cartas, soldados, tramperos, orgullosos guerreros y sabios chamanes, entre otros. Todos los datos que definen a cada PJ se anotan en la ficha de aventurero para poder ser consultados durante el juego y ser reutilizados en futuras aventuras. Consulta 'Los Protagonistas', pág. 17, para conocer todos los detalles sobre el proceso de creación de personajes de *Far West, la Leyenda*.

Como en cualquier película, además de los protagonistas, es necesario un director que se encargue del hilo conductor del relato, alguien que decida de qué va la historia en primer lugar, que establezca y cree los decorados, realice los efectos especiales e interprete a los extras que deambulan por el mundo de ficción (incluidos los malvados antagonistas a los que se enfrentan los jugadores). Este director de juego (en adelante, DJ) debe conocer las reglas y aplicarlas siempre con objetividad, interpretando el desenlace de las acciones y haciendo de guía y mediador con los jugadores. Consulta 'La Silla del Director', pág. 189 para saber más sobre las funciones del DJ.

Aunque el rol puede parecerse a una obra de teatro casera, toda la acción se visualiza mentalmente y la historia se desarrolla a través del diálogo entre los jugadores y el director, generalmente sentados alrededor de una mesa repleta de "provisiones" para pasar la tarde. El DJ comienza por describir la escena y lo que hacen o dicen los extras, y luego los PJ deciden cómo reaccionar.

Como particularidad, los juegos de rol son participativos y los jugadores no compiten entre ellos para alzarse con la victoria, sino que se embarcan juntos en la misma misión, compartiendo un objetivo común. Se enfrentan juntos a los peligros que

El reglamento básico

Este manual que tienes en tus manos contiene toda la información y reglas necesarias para jugar a *Far West*, pero algunas secciones pueden ser más importantes que otras dependiendo de tu función en el grupo de juego.

Si vas a ser DJ necesitas dominar todos los capítulos dedicados a reglas y conocer el mayor número de detalles de ambientación posible. Puedes echar un vistazo inicial al resumen de funcionamiento básico que se incluye en este capítulo para luego seguir con la creación de personajes ('Los Protagonistas', pág. 17), el sistema de juego y la descripción de habilidades ('La Mecánica', pág. 57), los entresijos del combate ('El Combate', pág. 89) y, por último, la magia india ('Tribus Nativas', pág. 320). Después de comprender las reglas fundamentales, deberías leer el capítulo dedicado al DJ ('La Silla del Director', pág. 189), donde encontrarás consejos para dirigir partidas, controlar el progreso de los personajes e incluso crear tus propias aventuras. Finalmente, no dejes de hojear el resto del manual, ya que contiene interesante información de ambientación y algunas reglas complementarias opcionales. La idea es que te conviertas en la persona de referencia sobre el juego dentro de tu grupo, pero tampoco te agobies, no necesitas memorizarlo todo. La mejor forma de despejar dudas es jugar, y de esa forma ir ganando soltura en la aplicación de las reglas y, en cualquier caso, siempre puedes consultar el libro cuando sea necesario. Si en algún momento tú y tu grupo consideráis que alguna regla no encaja con vuestra concepción del juego, sois libres para ignorarla o cambiarla siempre que todos estéis conformes.

Aunque los jugadores sólo necesitan conocer la mecánica general, la descripción de las habilidades (leyendo el resumen de estas páginas o el capítulo 'La Mecánica', pág. 57) y el proceso de creación de aventureros ('Los Protagonistas', pág. 17), también pueden, si lo desean, leer el resto del manual sin restricción para familiarizarse mejor con el juego. Aunque la última palabra la tenga siempre el DJ, siempre es bueno que el grupo tenga un buen dominio del reglamento.

se presenten y colaboran unos con otros para desenredar los misterios y vencer las dificultades. Al final, todos ganan pues, independientemente del resultado de la historia, han compartido una divertida sesión de juego dando rienda suelta a su imaginación.

La variedad de aventuras e historias sólo depende de la imaginación del DJ que, normalmente, es el encargado de plantearlas a su grupo de juego. Y si no tiene tiempo para crear su propia partida, puede recurrir a los módulos y aventuras comerciales que ya tienen preparados todos los elementos para poder ser jugados de inmediato.

Sesiones, partidas y campañas

Las historias en las que participan el DJ y su grupo de jugadores se denominan "aventuras". Cada aventura de *Far West* es como una película o un episodio de una serie de televisión, repleto de acción, misterio, tiroteos, persecuciones, oponentes terribles y prometedoras recompensas. Al final consiste en una serie de escenas que pueden incluir situaciones de combate o momentos narrativos, pero conectadas por el hilo argumental de la historia.

Una partida puede componerse de una sola aventura o tratarse de una campaña, una historia con una trama o argumento general que se compone de varias aventuras jugables de forma independiente pero que conducen a su resolución final (como los capítulos de un misma temporada de una serie). El tiempo necesario para finalizar una aventura es muy variable. Algunas necesitan una sola sesión de juego de algunas horas mientras que otras pueden requerir varias sesiones distribuidas en diferentes semanas o meses. Lo bueno es que, gracias a la ficha de aventurero, los jugadores pueden parar cuando sea preciso y proseguir la historia en donde quedó, la siguiente vez que se reúnan.

Dados

Far West requiere la utilización de diversos dados poliédricos para resolver algunas situaciones de juego. Estos dados se adquieren en tiendas especializadas y pueden ser de cuatro, seis, ocho, diez, doce y veinte caras. Muchas veces cuando se indica en las reglas que ha de realizarse una tirada, se utiliza una fórmula abreviada para indicar el número y tipo de dados. Por ejemplo, 2d10+1. La cifra antes de la "d" indica el número de dados a lanzar (en este caso, dos), el número detrás de la letra el tipo de dado (en este caso, diez caras) y cualquier cifra que aparezca detrás indica una cantidad que hay que sumar o restar al resultado después de haber calculado la suma de los dados lanzados.

El tipo de tirada más utilizado en el juego es el realizado con un dado de cien caras (d100) o porcentaje, que genera un resultado entre 1 y 100. La tirada en este caso se realiza siempre lanzando a la vez 1d10 y 1d20. El resultado del dado de diez caras indica las decenas de la tirada y el del dado de veinte caras, las unidades. De esta forma, si al lanzar los dos dados obtenemos un 4 en el d10 y un 16 en el d20, el resultado refleja un resultado final de 46; si obtenemos un 0 y un 13, el resultado es 03.

Así pues, para comenzar una trepidante partida de *Far West* sólo necesitas este reglamento básico, copias de las fichas de aventurero para los jugadores, lápiz y papel para tomar notas si es preciso, los dados de juego y un grupo de amigos dispuestos a pasarlo en grande (bueno, algo para picotear y unos refrescos también ayudan).

La ambientación

Far West utiliza como trasfondo la Norteamérica de la segunda mitad del siglo XIX, concretamente de 1848 a 1900, que es la época de la llamada Conquista del Oeste. Aunque la exploración y la construcción de puestos comerciales en los territorios al oeste del Misisipi se producen desde mucho antes, hasta la década de 1830 no dejan de ser fenómenos puntuales y no se establece apenas población en la Frontera.

1848 es una fecha significativa, ya que marca el final de la guerra con México y los Estados Unidos se hacen con una enorme extensión de terreno que conecta por el sur las dos costas del continente. Además de Texas, recién incorporada en 1845, Nuevo México, Arizona, California, Nevada, Utah y parte de Colorado son arrebatadas a los mexicanos, dejando el camino libre para la colonización masiva de los angloamericanos. Es el año del descubrimiento de oro en California, provocando la afluencia masiva de cientos de miles de buscadores de fortuna y la construcción de los primeros pueblos sin ley del Oeste. En general, no hay normas estrictas sobre la propiedad de la tierra, escaseando los registros fiables e imperando la norma del primero que llega, se la queda, lo que genera frecuentes disputas y enfrentamientos. Las antiguas rutas terrestres comienzan a ser masivamente transitadas y los conflictos con los indios de los territorios por los que pasan y se establecen los colonos se multiplican. Esas tribus comienzan a ser desplazadas conforme el aumento de población exige la liberación de sus tierras para aprovecharse de los recursos, una tendencia que se mantiene e intensifica conforme avanza el siglo. La décadas de 1840 y 1850 suponen, además, el ascenso de la cultura de los *cowboys* texanos, con sus miles de cabezas de reses cuernilargas y los primeros problemas derivados de su transporte a localidades de Kansas, Misuri, Illinois o Iowa. Ha nacido el Salvaje Oeste, cuyos conflictos y carácter se acentúan tras la Guerra Civil que marca la primera mitad de la década de 1860.

Tras ella, en los caóticos asentamientos fronterizos, un buen número de excombatientes se unen a buscadores de oro, tahúres, vaqueros y ganaderos de paso. En un entorno repleto de armas y alcohol, muchos se convierten en pistolas de alquiler, actuando indistintamente como forajidos o defensores de la autoridad local, aprovechando la difusa línea entre el bien y el mal al oeste del Misisipi. En pleno proceso de reconstrucción del país y bonanza económica, los años de 1866 a 1885 ven surgir ciudades ganaderas como Abilene, Wichita o Dodge City, mineras como Tombstone y Deadwood o ligadas al ferrocarril como Cheyenne y Canyon Diablo, todas ellas especialmente violentas y representativas de la época más turbia de la Frontera. Mientras, la ingente llegada de colonos a las Llanuras para convertirse en granjeros y los nuevos descubrimientos de plata y oro (como el de las Black Hills en 1874) provocan los enfrentamientos más duros con los indios: los apaches no dejan de crear quebraderos de cabeza por todo el sudoeste y en el norte de las Llanuras los arapahos, sioux y cheyennes ponen en jaque a las tropas.

Con el tiempo, el orden y la estabilidad van ganando terreno, controlándose el uso de armas y prohibiéndose o restringiéndose el alcohol. Al final las ciudades acaban "domesticadas" por una cada vez mayor población agrícola sedentaria. Pero los conflictos están lejos de desaparecer. Las últimas décadas del siglo son testigos de profundos cambios en las prácticas ganaderas: los prados libres dejan paso a explotaciones limitadas por alambre de espino y a continuas trifulcas por reclamaciones territoriales, apropiaciones de recursos acuíferos o el eterno choque entre vaqueros, agricultores y ovejeros.

¿Un juego histórico?

Aunque *Far West* se desarrolla en un lugar y una época de la historia concretos, no deberías sentirte totalmente restringido por ello. No olvides que también hay una influencia cinematográfica fundamental (porque no hay nada más rolero que un buen wéstern) y el cine es un medio que suele primar acción y espectáculo sobre verosimilitud. El perfecto equilibrio entre el rigor histórico y las emocionantes escenas de las películas depende de cada grupo de juego, que puede inclinar la balanza de uno u otro lado según sus preferencias. La información, los datos y episodios históricos nos encantan y son muchas veces tan apasionantes o más que la ficción, pero están ahí al servicio del juego y eres libre de utilizarlos como mejor sirvan a tu partida.

Aquellos que disfruten con el rigor histórico, por ejemplo, pueden ser conscientes de las limitaciones tecnológicas de las armas de fuego en determinadas épocas y, por tanto, elegir lo apropiado para que todo resulte coherente. Para aquellos que quieran pasar la tarde simplemente emulando a los siete magníficos es posible que la fecha en la que se desarrolla la aventura o las armas que llevan los aventureros no resulten en absoluto relevantes.

Tipos de partidas históricas

Dependiendo de la historia que deseéis recrear, el DJ puede optar por ambientar la partida en el periodo que mejor se adapte a sus necesidades o vuestras preferencias como jugadores. Las ideas y comentarios que siguen a continuación sólo son una guía.

El periodo de 1848 a 1865 da pie a aventuras que giren en torno a la exploración de los territorios, la apertura de nuevas rutas, explotaciones mineras o los tratos comerciales con los indios. Los puestos comerciales están aún aislados y las poblaciones y ranchos aún en desarrollo, por lo que hay mucha libertad y margen de actuación para los aventureros. El ejército tiene poca presencia en muchos lugares ya que hasta 1861 sólo se dispone de cuatro regimientos de caballería y los levantamientos nativos suelen tratar de resolverse con milicias de voluntarios. Los años anteriores a la Guerra Civil y el conflicto en sí mismo proporcionan, además, un marco perfecto para las partidas de espías o sabotajes. En esta época las líneas de ferrocarril son muy escasas al oeste del Misisipi, por lo que hay un mayor uso del transporte fluvial y marítimo, especialmente para las mercancías y cuando se trata de viajar de costa a costa. Los viajes por el territorio se realizan masivamente a caballo, con carretas o en diligencia. Las armas de fuego y revólveres de esta época utilizan mayormente como munición los proyectiles de cartuchos de papel.

Los años entre 1865 y 1880 son perfectos para ambientar partidas de vaqueros, con transportes de ganado, rivalidades entre rancheros, forajidos y luchas nativas. En muchos pueblos fronterizos ya hay agentes de la ley y vigilantes y los condados cuentan con tribunales, cárceles y fuerzas policiales adicionales que velan por el territorio. Con el ferrocarril en pleno desarrollo y su uso creciente, los asaltos a trenes o los problemas derivados de su construcción también pueden ser una temática acertada. En esta época, además, ya pueden utilizarse las armas de cartuchos metálicos y las restricciones a ese respecto son menores.

Las partidas ambientadas en las dos últimas décadas del siglo pueden incorporar elementos que muestren la decadencia de la sociedad tradicional de la Frontera, con unas poblaciones mucho más asentadas que empiezan a adaptarse a un mundo nuevo. La industrialización avanza a pasos agigantados, comienzan a verse de forma limitada los primeros automóviles y se producen numerosas huelgas y conflictos sociales que pueden requerir la intervención de los aventureros. Los enfrentamientos por derechos de paso o sobre el agua, los disturbios provocados por fanáticos de la moral y los problemas en las reservas indias también pueden constituir una fuente de inspiración para aventuras. A finales de siglo las armas no sólo utilizan los cartuchos metálicos de fuego central de forma extensa, sino que ya presentan avances técnicos que continuarán en uso hasta la I Guerra Mundial.

En cualquier caso, no olvides que una aventura del Oeste debe ser trepidante, emocionante y estar repleta de acción y peligro. No sólo porque estos elementos son la esencia de cualquier juego de rol, sino porque son consustanciales a la vida en la Frontera y, desde luego, al género wéstern. Al final todo esto trata de pasar un rato imaginando y contando aventuras en tu mundo del Oeste.

Aunque seguro que, como buen aficionado, en tu cabeza ya bullen ideas para desarrollar en el Salvaje Oeste, en el capítulo 'Apéndices' (pág. 361), dispones de numerosas referencias históricas y cinematográficas que, seguro, pueden ayudarte a terminar de perfilar una genial sesión de juego.

Convenciones sobre unidades de medida, monedas y nombres

El sistema de medidas utilizado en Estados Unidos durante el siglo XIX es parecido al sistema imperial británico, pero para comodidad de lectores y jugadores, todos los datos se han convertido directamente al sistema métrico. De esta forma, las pulgadas, pies, yardas y millas se expresan en su correspondencia en centímetros, metros y kilómetros; los acres y millas cuadradas en hectáreas; las pintas, cuartos, galones y barriles en litros, y las onzas, libras y fanegas en gramos y kilogramos. En algunos casos también se ha conservado la referencia original entre paréntesis como dato orientador. Para completar, se incluye a continuación una tabla de conversión (redondeada al valor correspondiente más próximo) para ayudar a todos aquellos que busquen por su cuenta referencias o información histórica para sus partidas.

TABLA DE CONVERSIÓN

Imperial	Métrico	Imperial	Métrico
Longitud		**Superficie**	
1 pulgada	2,5 cm	1 pie^2	0,09 m^2
1 pie	30 cm	1 yarda^2	0,8 m^2
1 yarda	0,9 m	1 acre	0,4 ha
1 milla	1,6 km	1 milla^2	259 ha
Masa		**Volumen**	
1 onza	28 g	1 taza a.	240 ml
1 libra	0,45 kg	1 pinta	0,5 l
1 fanega	25 kg	1 cuarto	1 l
1 quintal	100 kg	1 galón	4 l
1 tonelada corta a.	907 kg	1 tonel (cer./líq.)	116/119 l

Las monedas, dólares y centavos, se identifican siempre con sus dos símbolos correspondientes "$" y "¢", escritos según la norma española, incluyendo siempre dos decimales separados por coma en el caso de los dólares, incluso cuando son cifras exactas. Por ejemplo: 12,00 $ (doce dólares), 65 ¢ (sesenta y cinco centavos), 1,50 $ (un dólar con cincuenta centavos).

Los nombres de lugares (estados, territorios, ciudades), tribus y acontecimientos (como batallas) se han traducido cuando existe una versión en castellano conocida, pero se ha dejado con el nombre original en todos los demás casos.

Redondeo de características, habilidades y porcentajes: se realiza siempre hacia abajo. La mitad de CPO 17, por ejemplo, es 8 y dividir REF 16 entre 3 da como resultado 5.

Directores

Uno de los jugadores debe ejercer siempre como director de juego, combinando las funciones de narrador y árbitro. El DJ establece y describe la escena a los jugadores, preguntando después qué van a hacer ellos y determinando cómo resolver las acciones. Pero debe hacer mucho más que eso, tiene que mantener el ritmo, la tensión y el interés en la historia, e interpretar a los demás personajes y habitantes del mundo de *Far West,* haciendo que la Frontera cobre vida en la mente de sus jugadores. Además, también ejerce como mediador en los conflictos y dudas de juego, aclarando las reglas o estableciendo

criterios en su aplicación. Por ello, debe tener un conocimiento profundo de las reglas y, aunque no las memorice, debe dominar el manejo del manual para acceder con agilidad a las partes que necesite consultar.

En cuestión de aplicación del reglamento, el DJ tiene siempre la última palabra y puede decidir aplicar o no determinadas reglas (o modificar o incorporar nuevas), pero cuando tome estas decisiones, debería consultar con sus jugadores, proporcionando explicaciones razonables y tratando de mostrar un criterio claro y homogéneo. Al final su principal objetivo debe ser que todo el mundo se divierta en la partida.

El DJ, por su cometido, también es muchas veces el mayor motor creativo e impulsor del juego, inventando y proponiendo nuevas aventuras y organizando las sesiones una vez que ha preparado el material. Es una tarea difícil, que suele además consumir mucho tiempo, pero acaba por ser la más gratificante cuando todo el mundo ha disfrutado de la sesión y el trabajo realizado.

Si has decidido tomar las riendas de *Far West* y ya estás familiarizado con la mecánica y el sistema, dirígete al capítulo 'La Silla del Director' (pág. 189), para encontrar consejos e información sobre cómo dirigir, organizar y crear aventuras y partidas en la Frontera.

Personajes

Los jugadores que interpretan a los personajes o aventureros en el juego son los protagonistas y los héroes de la historia, pero también aportan una parte muy importante al desarrollo de la misma, ya que es su actuación la que determina el devenir de los acontecimientos y da vida a la aventura.

Si has elegido ser uno de los actores principales de la película, consulta el listado de la página siguiente para ver los arquetipos disponibles y dirigirte al capítulo 'Los Protagonistas' (pág. 17) para saber cómo personalizarlo y darle tu toque exclusivo (también puedes encontrar un cuadro resumen de todo el proceso de creación de aventureros en la pág. 18). Toda la información y datos relativos del PJ se registran en la ficha de aventurero, que se tiene siempre a mano en el juego para utilizar sus aptitudes y conocimientos cuando sea necesario.

El pasado de los aventureros de *Far West* en el momento de comenzar el juego viene determinado por el proceso de creación, pudiéndose elegir algunos elementos y determinándose al azar otros, pero su futuro sólo lo decides tú como jugador. Mediante tu interpretación los datos en papel cobran vida y determinan la auténtica personalidad y naturaleza del héroe. Estos rasgos pueden trabajarse y perfeccionarse a lo largo de su vida ficticia, aportando nuevos matices y detalles en cada aventura o cambiando según las experiencias recibidas. Considéralo un ser vivo, una versión diferente de ti mismo que puebla la dimensión alternativa del juego. Además, a título cuantitativo, cada vez que el personaje finalice una aventura ganará puntos de experiencia que le permiten mejorar sus conocimientos y habilidades o adquirir otros nuevos (consulta 'La Silla del Director', pág. 202).

La progresión y los cambios en el personaje es uno de los puntos más gratificantes para cualquier jugador y una excelente motivación para procurar que el aventurero sobreviva a las dificultades y vicisitudes de cada partida, y pueda embarcarse en nuevas aventuras.

Características

La gestación del personaje comienza por sus rasgos físicos y mentales representados por sus seis características: Cuerpo (CPO), Destreza (DES), Reflejos (REF), Sentidos (SEN), Carisma (CAR) y Cultura (CUL). Las características configuran la base de las habilidades y son el origen de otros rasgos secundarios como el Aguante, los Redaños, el Modificador al daño o el Modificador de reacción (MR).

Las puntuaciones de las características van de un mínimo de 1 a un máximo de 20. El valor máximo sólo puede superarse temporalmente y en casos excepcionales de aplicación de hechizos indios, pero si una característica desciende a cero o negativo, el personaje muere. Las seis características principales se pueden generar lanzando dados o repartiendo puntos. Como los valores más altos reflejan mejores rasgos y como las características afectan a las habilidades, es posible que quieras comenzar el juego asignando los valores elevados a aquellas aptitudes relacionadas con las habilidades o la actividad principal del aventurero.

Puntos de vida y salud

Los puntos de vida se relacionan directamente con la puntuación en la característica Cuerpo del personaje y reflejan la cantidad de daño que puede soportar antes de morir. Consulta la tabla de la página 24 para saber el número de puntos de vida en función del CPO del aventurero y el cuadro de la misma página explica cómo anotarlos y apuntar el daño recibido. Cualquier cambio permanente en la característica CPO afecta a los puntos de vida, debiéndose volver a calcular y anotar en dicho caso.

Además, el apartado de Salud indica en qué momento el estado del personaje empeora y comienza a sufrir hemorragias y efectos adicionales, incluyendo modificadores adicionales a las tiradas de Aguante para no caer inconsciente, modificadores adicionales a las habilidades mientras permanece en ese estado, pérdida de movimiento y dificultad para curar los puntos de vida perdidos.

Tipos de aventureros

Representantes de la ley (págs. 40 a 42)
Cazador de recompensas
Detective de la Pinkerton
Marshal
Oficial de policía
Ranger de Texas
Sheriff

Fueras de la ley (págs. 43 y 44)
Bandido, salteador de caminos
Cuatrero
Forajido
Matón o *bouncer*
Pistolero

Fronterizos (págs. 45 y 46)
Buscador de oro
Colono
Comanchero
Correo o jinete del Pony Express
Cowboy
Explorador
Trampero o cazador

Granujas (págs. 47 y 48)
Artista o vividor
Buhonero o timador
Chica de *saloon*
Desvalijador
Predicador itinerante
Tahúr

Combatientes (págs. 49 a 51)
Soldado
Guerrero
Guerrillero

Eruditos (págs. 51 a 53)
Matasanos
Periodista
Picapleitos
Piloto fluvial
Político local

Chamán indio (págs. 53 y 54)

Cuando un impacto final único iguala o supera la mitad de tu puntuación de Cuerpo, sufres una herida grave, que puede tener otras repercusiones importantes y dejar secuelas. Los puntos de vida pueden recuperarse usando con éxito las habilidades de Primeros auxilios, Medicina y mediante algunos hechizos indios.

Edad y trasfondo

Los aventureros de *Far West* comienzan el juego con una edad comprendida entre los 15 y los 40 años. Cuanto mayor es el personaje, más experiencias ha vivido y más conocimientos y habilidades puede haber acumulado. Todos los aventureros disponen de un pasado previo, un trasfondo inicial que les da forma y proporciona pistas e indicaciones para su interpretación, ayudando a los personajes a encontrar lazos de unión al inicio de la partida e inspirando al DJ para crear aventuras apropiadas para el grupo.

Muchos detalles, como el lugar de nacimiento o el grupo étnico pueden elegirse o determinarse de forma aleatoria. Otros como la mano hábil, el talento especial y los antecedentes quedan en manos de la fortuna. La situación familiar y la juventud determina los orígenes familiares y el entorno de crecimiento del personaje. Los antecedentes en la etapa de madurez, como complemento, representan las actividades, acontecimientos y rasgos adquiridos antes de comenzar su vida en el juego.

Tipos de aventurero

Engloba los diferentes arquetipos y profesiones más habituales del Salvaje Oeste. Los tipos se agrupan en diferentes categorías que incluyen a representantes de la ley, fueras de la ley, fronterizos, granujas, combatientes, eruditos y chamanes indios. Cada tipo de personaje incluye, además de las habilidades específicas que aporta al aventurero, una descripción de su actividad, los ingresos que percibe de ésta, el dinero ahorrado con el que comienza el juego y su equipo y armamento iniciales.

Cada grupo posee ocho habilidades generales, comunes para todas las profesiones o actividades que incluye, y cuatro habilidades adicionales que constituyen los campos de especialización del tipo de personaje.

Todas las puntuaciones de habilidad se expresan en porcentaje y su valor a lo largo del juego puede variar entre 1 y 150%. Una vez elegido el tipo de aventurero el jugador añade 25 puntos a cada una de sus doce habilidades, sumándolos a los que pudiera haber conseguido por antecedentes durante el proceso de creación. Además, dispone de 80 puntos para repartir como desee entre las cuatro habilidades de su especialidad.

Para finalizar, el jugador dispone de puntos de personalización que puede repartir atendiendo a dos limitaciones: ninguna puntuación puede recibir más puntos que el doble de su característica base y ninguna habilidad puede superar el 75% de puntuación al crear el personaje.

Reputación

Es una característica especial que refleja el renombre y la fama que alcanzan las hazañas del aventurero. En el momento de la creación, los personajes empiezan con una Reputación escasa (si es que empiezan con alguna) ya que todavía no han tenido la oportunidad de labrarse un nombre en la Frontera.

La fama se adquiere viviendo aventuras en el transcurso del juego, protagonizando acontecimientos insólitos a la vista de testigos que luego van pasando de boca en boca. Es un sistema muy útil que puede condicionar el comportamiento de los PNJ que se enfrenten al aventurero, y en manos de un DJ solvente puede dar bastante juego para generar aventuras o situaciones especiales en las partidas.

Sistema básico

Far West utiliza un sistema de juego ágil y sencillo que permite jugar de forma rápida e intuitiva basándose en la utilización del dado de porcentaje.

Todos los personajes de *Far West* están definidos por unas características y habilidades numéricas anotadas en la ficha de aventurero, que indican de forma objetiva sus capacidades físicas, conocimientos y destrezas. Cuando es necesario saber si el aventurero tiene éxito en la tarea que emprende, el jugador debe realizar una tirada de porcentaje con el d100 y comparar el resultado con la puntuación de la habilidad o característica que esté utilizando. Si la cifra obtenida es igual o inferior a la puntuación del personaje, éste tiene éxito en su acción, de otro modo, fracasa.

Tiradas y modificadores

En muchas ocasiones las circunstancias facilitan o dificultan las acciones que se quieren realizar. Por ejemplo, no es lo mismo disparar a un objetivo estático y a plena luz del día, que hacerlo si está moviéndose y es de noche o llueve a cántaros. Para reflejar estas situaciones existen los modificadores, que se aplican siempre de forma temporal sobre la puntuación de habilidad alterando de esta forma la cifra que debe obtenerse al lanzar el dado de porcentaje.

Los modificadores pueden acumularse si se juntan diferentes circunstancias y por ello siempre se mencionan como "modificadores adicionales" en las reglas, indicando que se añaden a cualquier otro existente.

EJEMPLO: *si un aventurero con una habilidad en Revólver de 55% sufre un modificador adicional de -20%, digamos que por blanco en movimiento, su puntuación para realizar un disparo sobre ese objetivo se reduce a 35%, debiendo conseguir esta cifra o menos al lanzar el d100.*

Tiradas de características

Funcionan igual que las tiradas de habilidad, pero como poseen una puntuación que sólo llega hasta 20, generalmente se realizan aplicando un multiplicador para convertir la cifra en porcentaje. Este multiplicador puede variar según la circunstancia o tipo de tirada específico (indicándose en cada caso), pero generalmente se aplica x4, como en las tiradas de Sentidos de los aventureros para percatarse de algo o las de Reflejos para esquivar un ataque cuerpo a cuerpo. Las tiradas de característica también pueden estar sujetas a modificadores adicionales por situación.

EJEMPLO: *un aventurero con una puntuación 14 en Reflejos obtiene un porcentaje de 56% cada vez que tiene que realizar una tirada para evitar un impacto cuerpo a cuerpo.*

Tiradas de ataque

Las tiradas para saber si se logra un impacto sobre un oponente (tanto en combate a distancia como cuerpo a cuerpo) funcionan como cualquier otra tirada de porcentaje, utilizando la habilidad específica con el arma empleada.

En el caso de los ataques a distancia siempre se tiene en cuenta primero la distancia a la que se encuentra el objetivo, aplicándose en algunos casos un modificador adicional que depende del arma. Si tras aplicar todos los modificadores el resultado de la tirada es un éxito, entonces el oponente recibe un impacto.

Los ataques cuerpo a cuerpo son ligeramente diferentes. La distancia no se tiene en consideración, pero aún pueden aplicarse otros modificadores situacionales y aunque la tirada de ataque sea un éxito, el objetivo puede tratar de defenderse, siempre que pueda actuar, realizando una parada o una esquiva con éxito.

Impactos

Los ataques con éxito que no son detenidos o esquivados se traducen en impactos. La localización de los mismos puede determinarse habiendo elegido previamente (antes de hacer el ataque) dónde golpear, en cuyo caso se aplica un modificador adicional específico según la zona, o de forma aleatoria. En el segundo caso, el resultado obtenido con el dado de veinte caras en la tirada de ataque se compara con la tabla de localizaciones de la ficha de aventurero para conocer la localización del impacto.

EJEMPLO: *con un ataque a distancia exitoso de 37 (3 en el d10 y 17 en el d20), el objetivo recibe el impacto en el brazo derecho (resultado 17 o 18 según la tabla).*

Los puntos de daño indicados en el arma o golpe empleado se restan entonces de los puntos de vida del objetivo, marcando los cuadros situados bajo ellos y afectando a su estado de salud.

Categorías de éxito

A veces no basta con saber que algo se ha llevado a cabo con éxito, también cuenta lo bien que se ha hecho. La categoría de éxito es la diferencia entre la puntuación obtenida y el mínimo que debía obtenerse. Cada bloque de diez percentiles completos se considera una categoría de éxito y pueden alcanzarse hasta cuatro (una diferencia de 40% con la puntuación que sea requerida).

EJEMPLO: *un aventurero necesita superar una tirada bajo una puntuación final de 56%. Obtiene con su tirada un 43, lo que supone una categoría de éxito de 10%. Para lograr dos categorías de éxito hubiera necesitado sacar al menos un 36, para tres categorías un 26 y para cuatro categorías un 16.*

En ocasiones, cuando se utilizan habilidades enfrentadas en las que el éxito con una puede afectar al uso de la otra (como con Esconderse y Descubrir), las categorías de éxito de la primera se aplican como modificador adicional a la segunda.

Las categorías, además, también influyen en el daño de las armas, ya que todas poseen un código de daño variable que se añade por cada CE conseguida, al daño fijo del arma.

Críticos

Un éxito crítico proporciona el mejor resultado que puede conseguirse en el uso de una habilidad. Cuando alguien obtiene un

Abreviaturas

1d"x" = un dado de "x" caras
Asp. = Aspecto
CAR = Carisma
CE = Categoría de éxito
CPO = Cuerpo
CUL = Cultura
DES = Destreza
DJ = Director de juego
ES = Estado de salud
HG = Herida grave
Mov. = Movimiento
MD = Modificador al daño
MR = Modificador de reacción
NA = No aplicable
PD = Puntos de daño
PH = Puntos de hazaña
PJ = Personaje jugador
PNJ = Personaje no jugador
POT = Potencia
PT = Puntos de tótem
PV = Puntos de vida
REF = Reflejos
SEN = Sentidos
SM = Sin modificador

Armas

T = Tipo de arma
CF = Cadencia de fuego
P = Precisión
Base = Alcance básico
M = Munición (capacidad)
R = Recarga
F = Fiabilidad
E = Estructura

resultado de la décima parte o menos del mínimo que debía obtenerse para superar una tirada, consigue un crítico. Un resultado directo de 01 con el dado de porcentaje siempre se considera un crítico, excepto en los casos en que la habilidad tiene una puntuación inferior al 10%, que pasa a ser sólo un éxito normal.

Los efectos del crítico son diferentes en función de la habilidad, pero en general representan que es imposible hacerlo mejor y la consecución de todos los objetivos de la tarea. Cuando se obtiene un crítico en una tirada de ataque, el daño fijo del arma se duplica, aunque se siguen aplicando de forma normal las posibles categorías de éxito obtenidas (hasta un máximo de cuatro).

EJEMPLO: *un aventurero con una puntuación en Revólver de 56% obtiene un crítico con un resultado de 05 o menos con el dado d100.*

Pifias

Representan un resultado desastroso y que la tarea se ha ejecutado de la peor forma posible. Un resultado directo de 100 en la tirada de habilidad o característica es siempre una pifia, aunque la puntuación sobre la que realiza la tirada supere el 100%.

Los efectos de la pifia son diferentes dependiendo de cada habilidad o tarea, pero siempre conlleva consecuencias indeseables e imprevistas para el personaje. Por ejemplo, un jinete que pifia cabalgando al galope siempre se cae de su montura. En el caso de las tiradas de ataque, los resultados de las pifias se consultan en la tabla correspondiente al arma o ataque empleado.

El asalto de combate

La mayor parte del tiempo el juego transcurre de una forma tranquila, con el DJ describiendo la escena y los jugadores actuando en consecuencia (realizando tiradas cuando sea necesario) sin importar mucho el orden o el tiempo transcurrido. Cuando el combate o la tensión entran en juego, entonces se utiliza la estructura por asaltos.

Los asaltos representan unos 6 segundos de tiempo de juego durante los cuales todos los involucrados (PJ y PNJ) pueden realizar un máximo de dos acciones que deben haber declarado previamente siguiendo su orden de iniciativa.

Iniciativa

Se utiliza para determinar el orden de declaración y actuación en el asalto, y se calcula al inicio del combate, siendo válido durante toda su duración. Para ello, se lanza 1d10 y se suma la puntuación en REF del personaje. Los resultados más altos actúan primero. En caso de empate, aquellos con la mejor puntuación en Reflejos tienen prioridad y si el empate prosigue, entonces se considera que las acciones son totalmente simultáneas. En combate cuerpo a cuerpo, el orden establecido puede modificarse temporalmente por el resultado obtenido en ataques y defensas.

Acciones

Todo el mundo dispone de dos acciones que se realizan de forma alterna siguiendo el orden de iniciativa. En primer lugar, todos los intervinientes realizan por orden su primera acción declarada y cuando todos la han completado, realizan la segunda siguiendo el mismo orden. Las acciones incluyen diferentes ataques y maniobras de combate a distancia y cuerpo a cuerpo, defensas, movimiento y el uso de habilidades que puedan ejecutarse en una acción o que consuman el asalto completo.

Además de las acciones que consumen tiempo efectivo, todo el mundo puede realizar ciertas acciones gratuitas en el asalto, como hablar, soltar un objeto, hacer ciertas tiradas de características (como Aguante, por ejemplo) y usar ciertas habilidades específicas (como Cabalgar o Sigilo).

Reaccionando

Al llegar el momento de actuar, un personaje puede modificar su acción declarada inicialmente por otra diferente aplicando a la nueva acción su Modificador de reacción (MR) como modificador adicional.

Sobre las diferentes ediciones

Si ya conocías la edición de *Far West* de 1993, y has leído este capítulo, ya has podido comprobar los importantes cambios y mejoras que incluye la presente edición. Los personajes están mejor definidos, con más características, habilidades y capacidades específicas, y el sistema, aunque conserva la esencia, agilidad y sencillez del d100, ha evolucionado con nuevos mecanismos para cubrir de forma más realista muchas situaciones de juego.

Entre otras cosas, se contemplan y se utilizan de forma extensa las categorías de éxito, ha cambiado completamente el sistema de salud del aventurero y el daño de las armas es, y se aplica, de forma distinta. La lista de habilidades se ha ampliado y transformado y todas las reglas son nuevas y diferentes.

Aún así, al seguir girando alrededor del sistema de porcentaje, cualquier DJ mínimamente familiarizado con dicho sistema, o que conociese la edición clásica, va a poder dominar *Far West La Leyenda* muy rápido, y sentirse muy cómodo con su mecánica.

Además, el material o los suplementos de la versión anterior que no se encuentran ya adaptados, pueden aprovecharse sin dificultad dedicando un poco de trabajo (la conversión de personajes es, quizás, lo más laborioso), de forma que puedes seguir disfrutando o revisitando tus antiguas aventuras por la Frontera, pero utilizando un sistema mejorado y actualizado.

Ejemplo de juego

Iñaki (el DJ) y su grupo de juego están inmersos en una aventura para tres jugadores. Los personajes son Dutch "Justicia" McKinley (un cazador de recompensas), Morgan "Triple" Dex (un pistolero) y Rosie "Dedos largos" Laroche (una jugadora de ventaja). El grupo lleva un par de días tras la pista de unos cuatreros por los que se ofrece recompensa, preferentemente vivos, y siguiendo un rastro llegan a un pequeño puente de madera que cruza el cauce seco de un río. El lugar es una encerrona y el DJ ha preparado un encuentro con los cuatreros, que sintiéndose alcanzados han decidido sorprender a sus perseguidores y tratar de quitarlos de en medio. Cuando están acercándose al paso, Iñaki pregunta qué van a hacer.

"Tripe" Dexter: no nos detengamos, este sitio me da mala espina, parece un buen lugar para una emboscada.

"Justicia" Dutch: es cierto, saco mi revólver y permanezco alerta.

Rosie: ¿puedo escudriñar las inmediaciones a ver si veo o noto algo extraño?

DJ: tira por tu habilidad de Descubrir.

Rosie consulta su ficha de aventurero y ve que su puntuación en Descubrir es de 66%. Lanza el dado de porcentaje y obtiene un resultado de 3 con el d10 y un 18 con el d20. Un resultado de 38, un éxito y además con dos categorías de éxito.

Rosie: ¡lo he conseguido! 38 sobre 66, ¿qué veo?

DJ: ves un par de figuras moviéndose entre los arbustos a vuestra derecha.

Rosie: grito "¡es una emboscada!"

DJ: lanzad todos por iniciativa.

Cada jugador lanza un d10 y suma sus puntuaciones de REF. El DJ hace lo propio con los cuatreros atacantes. Justicia obtiene un total de 18, Dexter 21 y Rosie 24. Los cuatreros (son cuatro) obtienen 16, 18, 14 y 19, respectivamente.

DJ: de acuerdo, Rosie, tú actúas primero, luego "Triple" Dex, a continuación dos de los cuatreros (el que sacó 18 tiene mayores Reflejos que Justicia), después Justicia y por último los dos cuatreros restantes. La distancia a la que os encontráis es de unos 15 metros, de forma que todos estáis dentro del rango de distancia base de vuestros revólveres y rifles.

Rosie: yo intentaré sacar el revólver con Desenfundar en mi primera acción y dispararé al malnacido que tenga más cerca. Después, en mi segunda acción, espoleo mi caballo para tratar de cruzar el puente a galope tendido, alejándome del fregado.

"Triple" Dex: yo intento algo parecido, trato de desenfundar y realizar un disparo contra otro cuatrero, pero en mi segunda acción en lugar de huir, vuelvo a disparar al mismo.

DJ: los dos cuatreros que actúan después de vosotros van a limitarse a disparar dos veces con sus rifles en cada una de sus dos acciones, el primero contra ti, Rosie, y el segundo contra "Triple" Dex.

"Justicia" Dutch: yo en mi primera acción, como ya tenía listo mi revólver, descerrajo un disparo a uno de los dos cuatreros restantes y en mi segunda acción otro disparo al último.

DJ: bien, los dos últimos en actuar también van a intentar acertarte, Dutch, como van armados con revólveres de acción sencilla, harán un solo disparo en cada una de sus acciones. Bueno, es tu turno, Rosie.

Rosie: tengo 57% en Desenfundar y 63% en Revólver. Tiro los dados para sacar el arma y... ¡un 5 y un 16, 56! Por los pelos pero saco mi arma con rapidez, ahora disparo al tipo. Un 2 y un 10, 20. Le doy y además con las cuatro categorías de éxito máximas. Mi Frontier hace un daño de 4/+1, lo que suponen 8 puntos de daño en 10, que es el abdomen.

El DJ consulta las estadísticas del cuatrero y lanza los dados tras la pantalla.

DJ: el tipo cae al suelo como fulminado. "Triple" Dex, tu turno.

"Triple" Dex: mi Desenfundar es 65% y Revólver también 70%. Para sacar el arma... un 37, perfecto. Y ahora disparo mi Peacemaker y saco 4 y 01, 41 así que le doy, con dos CE, y por si fuera poco, en la cabeza. Mi pacificador hace 5/+1, así que el pobre diablo recibe 7 puntos que al ser en la cabeza son 14.

DJ: (después de volver a lanzar los dados tras la pantalla)¡buf!, otro fuera de combate. Impresionante. Ahora tendrían que actuar ellos, pero están ya criando malvas así que "Justicia", es tu turno.

"Justicia" Dutch: a ver si tengo la misma suerte. (Después de agitar los dados nerviosamente con la mano), un 0 y un 4, ¡toma ya, crítico y con máximo de CE! (Dutch tiene 75% en Revólver). Mi Schofield hace 5/+1, así que el tipo se come nada menos que 14 puntos en el pecho.

DJ: y... ¡bam! otro que muerde el polvo. Por desgracia, queda un último cuatrero que te dispara. Su habilidad es de 53%, lanza los dados y... un 3 y un 18, 38. "Justicia", te ha alcanzado con 1 CE en tu brazo derecho. Su Remington 95 hace 4/+1, así que serían 5 puntos, pero al ser en el brazo se divide por la mitad y se queda en 2 puntitos.

"Justicia" Dutch: (mientras marca los dos cuadros bajo las casillas de los puntos 1 y 2 del apartado de puntos de vida) ¡bah! un rasguño.

DJ: bueno, llega el momento de las segundas acciones, aunque ahora sólo tenéis a un tembloroso oponente en pie.

Rosie: quiero cambiar mi acción y en lugar de salir galopando, me quedo y apunto al desgraciado mientras le digo: "creo que será mejor que te entregues, no tienes ninguna posibilidad".

"Justicia" Dutch y "Triple" Dex deciden reservar su acción hasta ver qué hace el cuatrero. Éste, que valora su pellejo, acaba rindiéndose. Al final el grupo ha conseguido su objetivo, acabar con la banda y capturar a uno de sus integrantes con vida para poder entregarlo a la justicia y cobrar su recompensa.

Capítulo Primero

Los Protagonistas

Creación de personajes

"Tal vez sólo haya una revolución, desde siempre. La de los buenos contra los malos. La pregunta es... ¿Quiénes son los buenos?"

—Bill Dolworth (Burt Lancaster, *Los profesionales*. Richard Brooks. 1964)

Antes de jugar una partida de *Far West* es necesario definir el papel que cada jugador interpreta en la historia. Este "papel", al que llamamos personaje jugador o aventurero (en adelante, PJ), es nuestro *alter ego* dentro del ambiente del juego y se integra y relaciona con el mismo. Cada PJ constituye junto a los demás participantes en la partida el grupo de aventureros —como el reparto principal de una película— que contribuyen a la construcción de la historia con sus decisiones y sus actuaciones.

Es habitual que los aventureros, como protagonistas de historias épicas, sean individuos fuera de lo común enfrentados a grandes hazañas. Los personajes de *Far West*, al igual que los héroes de los wésterns, están hechos de una madera especial; su determinación y motivaciones les hacen salir victoriosos donde los demás fracasan. Pero no hay que equivocarse, aunque no se trata de ciudadanos de a pie, tampoco son invulnerables. El Salvaje Oeste es un mundo violento y peligroso y las heridas de bala son, con frecuencia, mortales. No importa lo hábil que uno sea con las armas, hay que reflexionar antes de actuar porque puede que no haya una segunda oportunidad.

En un nutrido grupo de PJ tienen cabida los más diversos estereotipos característicos del género wéstern: desde el pistolero en busca de dinero fácil hasta el fiel servidor de la ley, pasando por un itinerante comerciante, un ladrón de poca monta o un orgulloso guerrero apache.

En las páginas que siguen a continuación hay reglas para crear y definir un aventurero en términos de juego. Sin embargo, los números y las estadísticas sólo son eso: cifras. Tú, como jugador, debes imprimir el alma y el carácter a tu personaje; es como haber sido seleccionado para el papel protagonista de tu película del Oeste favorita. ¿Estás a la altura?

El sistema de creación de aventureros determina ciertos detalles de forma aleatoria mediante el lanzamiento de dados, pero muchos factores esenciales dependen de tus decisiones como jugador. No olvides hacer partícipe al director de juego (DJ) durante la creación de tu personaje; él puede aconsejarte y guiarte en función de lo que tiene pensado para su partida o campaña. Lo principal es, entre todos, lograr una divertida reunión de amigos.

Toda la información relevante para el juego se anota en la ficha de aventurero (págs. 377-379), que te permite el acceso rápido y el control preciso de todos los detalles del personaje. Normalmente, al finalizar cada sesión el DJ recopila y conserva estas hojas hasta la siguiente partida, supervisando la progresión de los personajes una vez asignados los correspondientes Puntos de experiencia.

Esbozo del aventurero

Antes de empezar, dedica unos minutos a decidir de forma aproximada el tipo de aventurero que quieres interpretar. Este paso agiliza el proceso de creación y ayuda a tomar decisiones más adelante. De momento, no es necesario que te preocupes por los detalles (para eso están estas reglas y su vida de aventuras), es suficiente con una imagen genérica de algún estereotipo conocido procedente de películas, novelas o cómics. A partir de ese punto consulta con el DJ tus preferencias para integrar al personaje en la historia. Para el óptimo desarrollo de la partida es importante crear grupos coherentes de aventureros, con conexiones lógicas entre ellos. Para ello, dedica un tiempo con el DJ y el resto de tus compañeros de correrías a pensar en los lazos que os unen, las motivaciones y los posibles objetivos comunes.

En la sección 'Tipos de aventurero' (pág. 38) se encuentran agrupados los estereotipos más característicos del Oeste americano. Estas plantillas reflejan muchas de las ocupaciones habituales de los protagonistas de *Far West* y proporcionan sus elementos fundamentales: restricciones, habilidades comunes y específicas, ingresos y equipo inicial. Consúltalas antes de comenzar la creación para conocer las alternativas y lograr el objetivo que te has propuesto. A lo largo de todo este proceso de generación dispones de suficientes opciones para obtener un buen grado de personalización y diferenciación entre los PJ, pero para los inconformistas siempre es posible generar nuevos tipos o modificar los existentes con ayuda del director de juego (consulta 'Creando nuevos tipos de PJ' en la página 55).

Características

Las características definen numéricamente el cuerpo y la mente de tu personaje, representando los rasgos innatos. Forman su esqueleto en el juego, nos resumen cómo es su esencia y son importantes para conocer qué actividades y conocimientos se le pueden dar mejor o peor y hasta qué punto se desarrollan.

En *Far West* todos los personajes, tanto los PJ como los personajes no jugadores (en adelante, PNJ) interpretados por el DJ, poseen seis características principales: Cuerpo (CPO), Destreza (DES), Reflejos (REF), Sentidos (SEN), Carisma (CAR) y Cultura (CUL).

Resumen del proceso de creación de personajes

PASO 1. CALCULAR CARACTERÍSTICAS

CPO, DES, REF, SEN, CAR y CUL

Método 1: lanza 3d6+2 por cada característica. Asigna las puntuaciones a las características como prefieras. Repite la tirada completa si tienes 2 puntuaciones o más iguales o inferiores a 8 o si la suma total es igual o inferior a 60.

Método 2: reparte 80 puntos entre las características. Ninguna puede tener menos de 5 ni más de 20.

PASO 2. EDAD

Elige la edad entre los 15 y los 40 años.

PASO 3. CALCULAR OTROS ATRIBUTOS

Aspecto: lanza 2d10 y consulta la tabla (pág. 23).

Aguante: (CPO×4)+CAR. Valor en porcentaje.

Carga (opcional): valor de CPO en kg. Puedes levantar hasta CPO×5 y mantenerlo durante CPO/2 segundos.

Modificador al daño (MD): consulta la tabla según tu puntuación en CPO (pág. 24).

Modificador de reacción (MR): consulta la tabla según la suma de tus puntuaciones de REF y DES (pág. 24).

Movimiento (por acción): Correr = REF (m), Andar/acechar = REF/3 (m).

Puntos de vida y salud: consulta la tabla según tu CPO (pág. 24).

Herida grave: la mitad de tu puntuación en CPO redondeando hacia abajo.

Puntos de hazaña: todos los PJ empiezan con 2.

Redaños: (CAR×4)+CPO. Valor en porcentaje.

PASO 4. TRASFONDO Y ANTECEDENTES

Nombre, alias y género: elígelos libremente.

Procedencia y grupo étnico: elige o lanza en la tabla (pág. 26) para saber si has nacido en Norteamérica o eres inmigrante.

1. **Nacidos en Norteamérica:** elige o lanza en la tabla de grupos raciales (pág. 28). Conocimientos=CUL×3. Idioma automático: inglés.

   Si eres indio, elige una tribu de las mencionadas en la tabla de la pág. 28. Conoc. tribal=CUL×3. Conocimientos e idioma inglés con la base de CUL.

   Ascendencia: si no eres indio, lanza 1d4. Si el resultado es 1, determina la procedencia de tus padres en la tabla de la página 29. Conoc. de la cultura de origen de tu familia e idioma=CUL×2.

   Si eres mestizo o zambo: Conocimientos de ambas culturas=CUL×3. Anota CUL×2 en el idioma secundario.

2. **Inmigrantes:** elige o lanza en la tabla de la página 29 de países de origen según el estado o territorio. Conocimientos e idioma inglés=CUL×2. Anota el idioma materno como idioma automático y Conocimientos en su cultura materna con CUL×3.

Mano hábil: lanza 1d100 y consulta la tabla (pág. 27).

Talento especial: lanza 1d100 y consulta la tabla (pág. 30).

Antecedentes

1. **Situación familiar y juventud**

   Lanza 1d100 por situación familiar y consulta la tabla (pág. 31). Anota los porcentajes otorgados en las habilidades.

   Lanza 1d100 por entorno y consulta la tabla (pág. 32). Anota los porcentajes otorgados en las habilidades.

2. **Madurez**

   Según tu edad realiza el número de tiradas indicadas en las tablas de actividades y acontecimientos y rasgos adquiridos (págs. 33-34). Siempre hay que tirar en las dos tablas. En el caso de la actividad, elige 3 habilidades del grupo y suma a ellas tu puntuación en CUL. Anota los resultados de acontecimientos y rasgos en su lugar correspondiente.

   De 15 a 25 años: 1 tirada obligatoria en cada tabla. Sin posibilidad de tiradas opcionales.

   De 26 a 30 años: 1 tirada obligatoria en cada tabla y 1 tirada opcional en cada tabla.

   De 31 a 35 años: 2 tiradas obligatorias en cada tabla. Sin posibilidad de tiradas opcionales.

   De 36 a 40 años: 2 tiradas obligatorias en cada tabla y 1 tirada opcional en cada tabla.

PASO 5. TIPO DE AVENTURERO

Elige un grupo y, dentro del mismo, un arquetipo de aventurero.

1. Suma 25% tanto a sus habilidades comunes como a las específicas (añadiéndolo tanto a sus bases como a sus puntuaciones anteriores si las tenían).
2. Reparte 80 puntos como prefieras entre sus 4 habilidades por especialidad.

   Nota para el reparto de puntos: ten en cuenta que ninguna habilidad puede superar una puntuación de 75% de porcentaje inicial al crear el personaje. Los puntos de más en una habilidad se pierden directamente.
3. Anota el equipo inicial, las armas, munición y el dinero con el que comienzas.

PASO 6. PERSONALIZACIÓN Y AJUSTES

Dispones de 200 puntos para repartir entre todas las habilidades de la hoja teniendo en cuenta que:

a. En este reparto no puedes asignar a ninguna habilidad más puntos que el doble de su característica base.

b. Ninguna habilidad puede superar una puntuación de 75% de porcentaje inicial una vez creado el personaje.

Adquiere equipo adicional si lo deseas (ver 'Hardware Store', pág. 143). Ya estás listo para empezar.

Cálculo

Todas las características deben tener un valor entre 1 y 20. Cuanto mayor es el nivel, más desarrollada está la característica y mejores son los atributos y habilidades derivados de ella. De esta forma, un *cowboy* con Destreza 5 es un patán que se lía con su propio lazo, mientras que un 20 refleja a todo un malabarista. Ninguna característica puede tener al inicio de la creación del aventurero una puntuación inferior a 5 ni superior a 20.

Puedes elegir calcular las características aleatoriamente lanzando dados o repartir puntos de generación. Si tienes suerte, el primer método puede proporcionarte un aventurero por encima de la media. El reparto de puntos, por otro lado, te permite equilibrar las características y obtener lo que deseas sin sorpresas. Tú decides.

Método 1: lanzar dados

Lanza **3d6+2** por cada una de tus seis características. Luego asigna cada cifra a las diferentes aptitudes de la forma que prefieras. Puedes repetir la serie completa de tiradas cuando:

1. Obtienes dos o más puntuaciones iguales o inferiores a 8 o
2. la suma de todas tus características es igual o inferior a 60.

Método 2: puntos de generación

Distribuye 80 puntos entre todas las características. Ninguna puede tener un valor inicial inferior a 5 ni superior a 20.

Bases de habilidades

Las puntuaciones de características funcionan como bases iniciales en porcentaje para las habilidades.

Cada base está impresa entre corchetes al lado de cada habilidad en la ficha de aventurero. Cualquier variación en una habilidad obtenida durante la creación se aplica a esta base o

Ejemplo de aventurero

DUTCH MCKINLEY

Antonio ha estado pensando el tipo de personaje que quiere interpretar en *Far West*. Le gustaría un tipo duro, un hombre de acción parco en palabras pero rápido con el revólver. Antonio quiere inspirar su personaje en Josey Wales, el papel que interpreta Clint Eastwood en la película *El fuera de la ley*. Lo primero que ha decidido es su nombre: Dutch McKinley (aunque todos le apodan "Justicia" Dutch). Es un buen comienzo.

Para calcular cada una de las aptitudes principales de McKinley, Antonio prefiere confiar en la fortuna y lanza 3d6+2 por cada una de sus características. Sus resultados son: 12 (5+3+2)+2, 11 (4+3+2)+2, 9 (3+3+1)+2, 16 (5+5+4)+2, 14 (5+4+3)+2 y 19 (6+6+5)+2. Decide distribuir las puntuaciones de la siguiente manera: Cuerpo [16], Destreza [19], Reflejos [12], Sentidos [14], Carisma [9] y Cultura [11].

Antonio decide que 33 años es una buena edad de inicio para McKinley. Ya sabemos algunas cosas sobre "Justicia" Dutch. Es un individuo de físico atlético que se mantiene en buena forma, muy hábil y con capacidad de reacción. Algunos pensarían que es un poco huraño, pero aunque callado, es observador y sus conocimientos están en la media.

a cualquier cifra anteriormente anotada, de forma que en la ficha siempre figura el total final. Si una habilidad no dispone de un valor anotado, siempre tiene como mínimo el de su característica base. Cuando una característica sufre alguna variación permanente, es necesario volver a calcular los valores de sus habilidades relacionadas.

Variaciones

Las puntuaciones originales pueden sufrir alteraciones, tanto al alza como a la baja, durante el desarrollo del juego, pero en ningún caso pueden ser mayores de 20 ni inferiores a 1.

Las heridas, enfermedades o el envejecimiento merman algunas características y las consecuencias no son agradables. Por lo general, los valores permanentes inferiores a 5 suponen una disminución importante de tus capacidades que puedes consensuar con el director de juego. Cuando cualquiera de las características principales o los Puntos de vida (PV) llegan a 0 de forma permanente, el aventurero muere.

Los venenos y otros efectos negativos también pueden producir una disminución temporal en alguna característica. En estos casos esos puntos pueden recuperarse con el uso de las habilidades Primeros auxilios o Medicina, o bien de forma natural si se guarda el debido reposo.

Con el transcurrir de los años, la acumulación de conocimientos hace que CUL incremente su puntuación de forma permanente hasta cierto punto. El resto de características sólo pueden aumentar, de forma temporal, y nunca por encima de 20, mediante el empleo de magia india y ciertas pociones o sustancias.

Edad

Puedes elegir libremente la edad inicial del aventurero dentro del rango de los 15 a los 40 años.

A mayor edad, más acontecimientos previos, experiencias y habilidades iniciales adquieres, pero eso te obliga también a realizar más tiradas en la tabla de acontecimientos, exponiéndote a posibles sucesos traumáticos o peligrosos. Por otro lado, los PJ más mayores también están un paso más cerca de tener que aplicar las reglas sobre envejecimiento que se muestran en el cuadro inferior.

Límite de habilidad por edad: el máximo de puntuación inicial en las habilidades que puede tener un aventurero de hasta 40 años, recién generado, es 75%.

Atributos principales

Cuerpo (CPO)

Me sorprendieron cuando cruzaba el viejo arroyo Varras, a varias millas al oeste de Casa Camarras, el rancho del viejo Bell. Era una pequeña banda apache, probablemente procedente de San Carlos y con ganas de lograr alguna hazaña. Mi caballo fue derribado tras un breve tiroteo inicial y tuve que utilizarlo como parapeto frente al enemigo. Aquellos

Envejecimiento y creación de aventureros veteranos

La esperanza media de vida de los varones blancos en 1870 es de 44 años y la de las mujeres ronda los 46. Los afroamericanos no tienen tanta suerte con una esperanza media de vida que no alcanza los 34 años. Las duras condiciones, en general, y los artilugios del señor Colt, en particular, no ponen las cosas fáciles para que los aventureros alcancen una venerable vejez, pero si se da el caso, el director de juego debe aplicar los efectos de los años.

Los efectos del envejecimiento se comienzan a aplicar a partir de los 41 años y terminan... Bueno, todos sabemos cuándo terminan. Estos efectos se acumulan entre sí al pasar por el rango de edad correspondiente y se añaden a cualquier otra alteración de las estadísticas producida durante la vida del personaje. Recuerda también que las habilidades deben ser reajustadas al cambiar su base. Si en algún momento del proceso cualquier característica llega a 0, el personaje fallece.

Al cumplir...	41	51	61	71	72+
CPO	-1	-1	-1	-2	-1/año
DES	SM	-1	-1	-2	-1/año
REF	-1	-1	-1	-2	-1/año
SEN	SM	-1	-1	-2	-1/año
CAR	SM	SM	-1	-2	-1/año
CUL	+1	+1	+1	SM	SM

Personajes veteranos

Opcionalmente, es posible crear una versión "veterana" de un aventurero ya creado y disponer de las estadísticas y habilidades actualizadas para una aventura puntual que transcurra varios años después de la actual línea temporal de juego. La idea es clonar el personaje en otra hoja, poniendo al día sus datos según las características y experiencia de su nueva edad. De esta forma puedes salvar el salto temporal entre aventuras que distan entre sí diez años o más.

Para simular el aumento por experiencia durante sus correrías, el veterano dispone de 100 puntos de experiencia por cada rango de edad por encima de los 40 para poner al día sus habilidades. Sólo se puede aumentar una habilidad con tantos puntos como el máximo de su característica base por cada rango de edad que supere.

"JUSTICIA" DUTCH: en el momento de su creación, Dutch tiene 33 años y las siguientes puntuaciones de características: CPO [16], DES [19], REF [12], SEN [14], CAR [9] y CUL [11]. Al ser generadas sus habilidades pueden llegar a alcanzar una puntuación máxima de 75%.

Ahora imaginemos que queremos crear una versión veterana de Dutch para jugar una partida que transcurre 15 años después del momento para el que se generó el aventurero. En ese momento el aventurero tendría 48 años y sus actuales estadísticas quedarían así: CPO [15], DES [19], REF [11], SEN [14], CAR [9] y CUL [12]. Debes recalcular sus puntos de vida, características secundarias y las puntuaciones de las habilidades que dependen de cualquier característica que haya cambiado (CPO, REF y CUL), y además dispones de 100 puntos (serían 200 si hubiera alcanzado el siguiente rango de edad de los 51 años a los 60) para actualizar sus habilidades. Al crear a Dutch con 33 años su Cabalgar era de 65%, ahora por estar en el rango de edad de 41 puedes aumentarla con un máximo de 19 puntos, su puntuación en DES.

malditos pieles rojas se estaban divirtiendo a mi costa. Sabían perfectamente que no iría a ninguna parte sin montura y con una herida de rifle en la pierna, así que se limitaron a mantener la distancia practicando el tiro al blanco. La bala atravesó limpiamente el muslo y acabó alojada en el flanco de mi caballo. En aquellas condiciones no podía aguantar mucho: de mi herida manaba abundante sangre, apenas tenía munición para el Henry y mi vista comenzaba a enturbiarse. Era sólo cuestión de tiempo que quedara a su merced.

—James Waimart, *cowboy*

Engloba tu estado físico general, la salud y la capacidad de aguante, así como tu fuerza y potencia muscular. Tu Cuerpo establece cómo soportas las heridas, enfermedades, el daño general y cualquier otro estímulo físico negativo. También regula otros aspectos, como lo fuerte que puedes golpear cuerpo a cuerpo, el peso que puedes transportar o cuánto tiempo puedes mantener una carga pesada en el aire. Si posees una puntuación de 6 o menos no durarás mucho ahí fuera: eres un alfeñique poco amigo del esfuerzo físico, endeble y propenso a la enfermedad. Con 18 o más estás en perfecta forma, capaz de golpear con la potencia de un bisonte y con una salud a prueba de bomba.

Cuerpo es importante porque proporciona tus Puntos de vida (PV), que representan la cantidad de daño directo máximo que puedes soportar antes de morir, y tu Modificador al daño (MD), que se añade al daño infligido con ciertas armas.

Destreza (DES)

Fui atrapado como un principiante, con las manos en la masa. Mi mala suerte quiso que aquel tipo se volviera justo cuando su cartera cambiaba de manos. Cometí un error y lo iba a pagar caro. Tenía por delante una larga noche en un apestoso calabozo, comiendo bazofia y aguantando a unos cuantos borrachos charlatanes. Como nunca he sido de esa clase de tipos que se resignan con la ley, decidí hacer algo al respecto. Oculta en la muñequera llevaba una pequeña horquilla que cogí prestada de Lulú, una chica bastante alegre que había venido a Canon City desde Europa. Abrir aquella vieja cerradura sin montar un escándalo fue cosa hecha, pero escabullirme del ayudante del sheriff *que dormitaba en la habitación contigua, eso ya fue otro cantar.*

—Howard Hartshorn, hombre de mundo

Agrupa tu coordinación y dotes manuales. Es un rasgo importante para cualquier aventurero y especialmente para aquellos que necesitan ser ágiles de manos para sobrevivir. Los pistoleros y tahúres deberían tener una buena puntuación en Destreza.

Con una puntuación de 6 o menos en Destreza eres torpe, con tendencia a que se te caigan los objetos. Un valor de 18 o más representa a una persona habilidosa, capaz de realizar increíbles juegos de manos.

Reflejos (REF)

Estábamos haciendo la habitual ronda por el mercado de reses cuando lo vimos. Habíamos pasado dos días buscando a aquel gigante rubio por haber dado una paliza a un bracero del señor Anderson. Recuerdo que le dimos el alto y al acercarnos, el truhán echó a correr. Se movía sorprendentemente rápido para alguien de su tamaño, pero no era rival para mi compañero. Albert tenía una madre medio india y se había criado jugando con mocosos iroqueses, así que aquello duró unos dos minutos.

—Walter Zimmerman, ayudante de *sheriff*

Representa tu capacidad de movimiento general, la rapidez de tus reacciones y la velocidad con la que eres capaz de desplazarte o actuar. Reflejos es importante porque también determina el orden de actuación de todos los participantes en un combate. Con un valor de 6 o menos eres de reacciones lentas o tienes problemas locomotrices. Con 18 o más posees los reflejos de un felino y corres como una gacela.

Iniciativa

La característica Reflejos incide de forma directa a la hora de calcular el orden en el que los participantes llevan a cabo sus actuaciones en combate. La iniciativa se calcula, en principio, para toda la duración del enfrentamiento, aunque ciertos acontecimientos durante el mismo pueden alterar el orden original. Para calcular la iniciativa cada participante lanza 1d10 y suma su puntuación en REF. El orden de actuación sigue los resultados ordenados de mayor a menor.

Movimiento

Puedes moverte corriendo tantos metros por acción como tu puntuación en REF. Si gastas tus dos acciones del asalto sólo en correr entonces duplicas esa distancia. Andando o tratando de no hacer ruido (con Sigilo) recorres un máximo de tus REF/3 por acción.

Cuando alguien resulta herido su movimiento puede sufrir ciertas penalizaciones dependiendo de la gravedad en la que quede su estado de salud. Estando Malherido todo el movimiento se reduce a la mitad, al alcanzar el estado Crítico queda reducido a 1/3 y alguien Moribundo o inconsciente no puede desplazarse en absoluto. En general, si por alguna circunstancia tu desplazamiento se reduce a menos de 1 m por acción, sencillamente no puedes moverte.

"JUSTICIA" DUTCH: *con unos REF de 12 puntos, Dutch puede correr hasta 12 metros en cada acción (24 m en todo el asalto si no hace otra cosa) y andar o avanzar sigilosamente hasta 4 m por acción (8 m en todo el asalto).*

Sentidos (SEN)

Remontamos el curso de aquel interminable río durante tres días y no encontramos nada. Los sioux se habían esfumado y no hallamos ninguna pista sobre su paradero. Bourne decretó acampar en un bosquecillo junto a la orilla y regresar a la mañana siguiente, así que aquella noche montamos turnos de guardia por si a Pequeño Cuervo se le ocurría darnos una sorpresa. Las noches oscuras y heladas de Minesota pueden acabar con cualquiera, de modo que cuando los rescoldos de la hoguera se apagaron, me arrebujé como pude en la manta intentando evitar que se me congelara el trasero. Casi me había dormido cuando me pareció escuchar

un ruido procedente de la espesura. Di un salto como si me hubiese picado una serpiente, entorné los ojos intentando distinguir algo en la oscuridad y avisé discretamente a los otros. Entre los árboles vi una figura agazaparse y parecía que venía acompañada.

—Sam Getty, soldado del 8°

Regula tus capacidades perceptivas. Engloba no solamente todo aquello que recibes mediante tus cinco sentidos, sino además tu nivel de percepción subconsciente y, por tanto, tu intuición innata. Los valores bajos (hasta 6) pueden indicar problemas perceptivos menores (como la miopía o ser duro de oído) o niveles de pérdida de atención muy acentuados. Con unos sentidos así, la probabilidad de que no te enteres de algo esencial para tu supervivencia es bastante alta. Puntuaciones de 18 en adelante te confieren una percepción muy fina, capaz de distinguir estímulos muy sutiles.

Carisma (CAR)

Jack "dos meñiques" Lourie es de esa clase de tipos que inspiran confianza, aunque se trate básicamente de un charlatán. Una vez al mes Jack se presenta en el pueblo y planta el tenderete en mitad de la calle, enviando al mocoso de su ayudante a repartir octavillas frente a la iglesia. En cuanto reúne algunos curiosos aparece ataviado con una respetable bata blanca y unos extraños anteojos, y comienza la perorata milagrera sobre su producto: un brebaje que cura, según dice, desde la calvicie hasta la impotencia. En realidad, yo creo que lo de menos es ese viscoso liquidillo marrón. Cuando habla, el bueno de Jack encandila a su audiencia, y hace que los pobres paletos lo observen maravillados convencidos de su bondad natural al "donarles" su milagro curativo por tan sólo dólar cincuenta la botella.

—Jeremiah Fenlon, vecino de Liberal (Kansas)

Indica la predisposición y facilidad del aventurero para relacionarse con los demás. Si eres alguien carismático (18 en adelante), eres el centro de la fiesta, convences a los demás con facilidad y tienden a escuchar tus opiniones. Si tu Carisma es muy bajo, puede indicar algún problema psicológico o simplemente reflejar a un tipo introvertido o antipático.

Tu Carisma también refleja tu fortaleza mental, por lo que influye en tu capacidad de Aguante y tus Redaños. Los sucesos especialmente traumáticos pueden afectar y alterar el CAR, transformando con ello la personalidad del aventurero.

Cultura (CUL)

En cierta ocasión nos dirigíamos hacia el sur cuando, después de unas dos horas de cabalgada, observamos una negra columna sobre el horizonte. Galopamos hacia una loma y desde allí vimos el apeadero de Deathrock reducido a una masa de escombros humeantes. Con mucho cuidado nos acercamos a explorar el terreno. Atados a los postes de lo que había sido el porche encontramos dos cuerpos mutilados y carbonizados, mientras que en el interior nos aguardaba otro cadáver con un aspecto no mucho mejor que el de sus compañeros. Apenas a unos pasos, entre unos arbustos, dimos con algunas huellas de caballos sin herrar y un pañuelo, y entre los restos del apeadero encontramos gran cantidad de flechas que Riago, nuestro explorador indio, identificó rápidamente como chiricahuas. Estaba claro que una partida apache había estado haciendo de las suyas.

—Ramón Gómez, sargento

Es un indicador de los conocimientos generales que posees y tu capacidad para relacionar, aprender y memorizar. No sólo no implica necesariamente niveles de estudios académicos, sino que también refleja conocimientos y recursos prácticos adquiridos en el vivir cotidiano mediante la experiencia, la tradición o sencillamente utilizando el antiguo pero efectivo método de ensayo y error.

Una Cultura de 4 transmite ignorancia en general y muy poca experiencia mundana (lo imprescindible para desenvolverte en tu entorno habitual y rutinario). Por otro lado, una puntuación de 18 se traduce en alguien sagaz, de buena memoria y con amplios conocimientos que le convierten en referencia intelectual dentro de su comunidad.

Esta característica, además de otorgar puntos para distribuir en las habilidades por antecedentes, tiene especial relevancia para todas las ocupaciones del grupo de eruditos y para los chamanes indios.

Atributos secundarios

Los atributos secundarios completan los aspectos numéricos del aventurero definiendo otros aspectos útiles. La mayoría se calculan en función de las características principales y, por tanto, deben volver a calcularse siempre que la aptitud principal sufre alguna modificación. Anota los datos relativos a los atributos secundarios en sus lugares correspondientes de la ficha de aventurero.

Aspecto

Refleja la belleza física. Se calcula de forma aleatoria lanzando 2d10 y consultando la tabla de Aspecto. Con una puntuación alta posees unos rasgos atractivos que llaman la atención de los demás. Las puntuaciones más bajas suelen provocar rechazo.

Tu Aspecto influye en la primera impresión que causas y, por tanto, modifica ciertas habilidades sociales. Estos modificadores se aplican sobre la habilidad al realizar cada tirada y se añaden a cualquier otro modificador concreto según la situación. Además, Aspecto influye en la base y el límite máximo de la habilidad Seducir.

Aspecto puede disminuir pero no aumentar de forma permanente por encima del valor inicial. Puedes modificar temporalmente su valor con el uso de la habilidad Disfraz.

TABLA DE ASPECTO

2d10	Descripción
2	**Desfigurado.** Rostro deformado o lleno de horribles cicatrices o marcas. Todo el que te ve queda horrorizado. -15% adicional en la habilidad al lanzar por Liderazgo y Persuadir. +10% adicional al tirar por Intimidar. Seducir no puede superar nunca 20%.
3-4	**Marcadamente feo.** La mayoría considera que posees unas facciones desagradables. Quizás es fruto de una fea cicatriz o unos rasgos desproporcionados. -10% adicional al lanzar por Liderazgo y Persuadir. Seducir no puede superar nunca 40%.
5-8	**Feo.** Poco agraciado y con defectos menores. -5% adicional al lanzar por Liderazgo y Persuadir.
9-12	**Normal.** Para alguno puedes poseer cierto encanto mientras otros ni se fijan en ti. Corriente.
13-16	**Atractivo.** Facciones bien proporcionadas y armoniosas que transmiten una agradable y serena impresión. +5% adicional al lanzar por Liderazgo y Persuadir.
17-19	**Muy guapo.** Con tu rostro hermoso atraes a los admiradores. +10% adicional al lanzar por Liderazgo y Persuadir.
20	**Belleza extraordinaria.** Eres el centro de todas las miradas y considerado como ideal de belleza por la mayoría. +15% adicional al lanzar por Liderazgo y Persuadir.

Aguante

Es tu capacidad para sobreponerte a situaciones adversas que normalmente te dejarían fuera de combate. El dolor y la acumulación de heridas, el agotamiento, los venenos, las drogas y las enfermedades requieren tener éxito en una tirada de Aguante para ignorar o paliar sus efectos negativos.

La cifra de Aguante se expresa en porcentaje y se calcula multiplicando por cuatro tu característica Cuerpo y sumando tu Carisma [(CPO×4)+CAR].

"JUSTICIA" DUTCH: *la capacidad de* Aguante *de Justicia es igual a 73% [(16×4)+9].*

Carga

Es el peso máximo que puedes transportar de forma continuada antes de ser afectado por la fatiga. Su valor es igual a tu CPO expresado en kg. También puedes levantar tantos kilos como cinco veces tu Cuerpo (CPO×5) y mantenerlo en el aire durante tantos segundos como la mitad de tu característica (CPO/2).

No es necesario llevar un control estricto del peso transportado a menos que el DJ lo considere especialmente oportuno o resulte evidente que se transporta mucha más carga de la debida. Para evitar estas situaciones absurdas con personas transportando centenares de kilos como si tal cosa, el DJ puede penalizar al personaje sobrecargado, utilizando, si lo desea, las reglas y tablas de guía sobre pesos de la página 203.

"JUSTICIA" DUTCH: *con CPO 16, Justicia puede transportar de forma continuada hasta 16 kg sin cansarse y levantar durante 8 segundos hasta 80 kg.*

Modificador al daño (MD)

Indica el daño adicional que, debido a tu fuerza, infliges en combate cuerpo a cuerpo (con o sin armas) y con armas arrojadizas. Anota la cifra de la tabla siguiente en su apartado correspondiente de la ficha de aventurero y recuerda añadirla a cualquier daño fijo específico del arma. Si tu puntuación en CPO sufre alguna variación más o menos permanente debes actualizar el modificador.

Cuándo tirar por Aguante

El DJ puede solicitar una tirada por Aguante siempre que el aventurero trate de ignorar un efecto adverso que altera u obstaculiza la normal ejecución de sus acciones.

Tiradas de Aguante habituales

- **Contra inconsciencia:** se debe efectuar siempre que se indique en el cuadro de Heridas y Estado de salud del aventurero en función del daño recibido, siempre que se sufre una herida grave y para conocer la efectividad de un ataque cuyo único objetivo sea provocar la pérdida de conocimiento. El modificador de dificultad para estas tiradas aparece reflejado en la ficha de aventurero y explicado en el apartado 'Heridas y secuelas' de la página 123. Con un fallo en esta tirada, el sujeto pierde inmediatamente el sentido. Un acierto permite continuar en pie con normalidad —al menos hasta recibir la próxima herida o hasta que el daño acumulado empeore el estado de salud— (ver 'Inconsciencia', pág. 125).

  Para salir del estado de inconsciencia el personaje puede intentar, cada asalto, superar una tirada de Aguante para despertar (o que otra persona utilice con éxito Primeros auxilios o Medicina para reanimarle aplicando los modificadores indicados por el estado de salud actual del personaje).
- **Contra veneno o drogas:** al ingerir o estar expuesto a una sustancia intoxicante se debe hacer una tirada de Aguante modificada por la Potencia (POT) de la sustancia. De fallarse, el aventurero comienza a sufrir los efectos. Determinados tipos de venenos y drogas pueden requerir tiradas cada cierto tiempo hasta que su acción se debilite. Para más detalles consulta 'Venenos', pág. 132.
- **Contra los efectos del alcohol:** para evitar sufrir los efectos de la borrachera o minimizar su penalización sobre las habilidades (ver 'Borracheras', pág. 260).
- **Contra cansancio:** las actividades físicas intensas, prolongadas durante cierto tiempo (por ejemplo, una larga persecución a pie), requieren una tirada de Aguante para saber durante cuánto tiempo más podemos mantener el esfuerzo. El éxito o fracaso en esta tirada condicionan tanto la duración como la intensidad de la actividad (ver 'Movimiento', pág. 94 y 'Persecuciones', pág. 118).
- **Contra enfermedad:** si tienes contacto con focos de contagio, para determinar si contraes la enfermedad. En caso de producirse el contagio, también se utiliza el Aguante para conocer cómo tu cuerpo soporta los síntomas. La dificultad necesaria para cada enfermedad se indica junto a su descripción (ver 'Enfermedades', pág. 345).

MODIFICADOR AL DAÑO (MD) SEGÚN CUERPO

Puntuación de CPO	Modificador al daño
hasta 10	0
11-15	+1
16-19	+2
20	+3

"JUSTICIA" DUTCH: *los fibrosos bíceps y la constitución de "Justicia" le otorgan un modificador al daño +2 (CPO 16).*

Modificador de reacción (MR)

Representa la facilidad con la que el personaje puede adaptar sus acciones a una situación cambiante. Durante el asalto de combate todos los combatientes pueden realizar dos acciones o una maniobra de asalto completo. Si el aventurero se ve obligado a cambiar su actuación sobre la marcha, debe aplicar a su nueva acción el modificador de reacción (MR), que se obtiene de la suma de sus REF y DES. La reacción también se aplica a las tiradas de esquiva múltiples en combate cuerpo a cuerpo. Este modificador se acumula y se añade a cualesquiera otros modificadores por circunstancia o situación. Puedes encontrar más información sobre el MR y las esquivas cuerpo a cuerpo en los capítulos 'La Mecánica', pág. 58 y 'El Combate', pág. 113.

MODIFICADOR DE REACCIÓN (MR)

Suma de REF + DES	Modificador
2-15	-20%
16-25	-15%
26-38	-10%
39-40	-5%

"JUSTICIA" DUTCH: *con unos REF de 12 y una DES de 19 el MR de Justicia es -10%.*

Puntos de vida y Estado de salud

No existe ningún parámetro tan esencial como los Puntos de vida (PV), el rasgo que define directamente la salud y estado físico del aventurero en cada momento. Según tu puntuación en CPO, consulta la tabla de Puntos de vida y anota los datos correspondientes en la ficha de aventurero tal y como se indica en el recuadro inferior.

PUNTOS DE VIDA Y ESTADO DE SALUD

CPO	Estado de salud				
	Intacto	Herido	Malherido	Crítico	Moribundo
1	—	—	—	1	2+
2	—	—	1	2	3+
3	—	1	2	3	4+
4	1	2	3	4	5+
5	1-2	3	4	5	6+
6	1-2	3-4	5	6	7+
7	1-3	4-5	6	7	8+
8	1-3	4-6	7	8	9+
9	1-4	5-7	8	9	10+
10	1-4	5-7	8-9	10	11+
11	1-4	5-7	8-10	11	12+
12	1-5	6-9	10-11	12	13+
13	1-5	6-9	10-12	13	14+
14	1-6	7-10	11-13	14	15+
15	1-6	7-11	12-14	15	16+
16	1-6	7-11	12-14	15-16	17+
17	1-7	8-12	13-15	16-17	18+
18	1-7	8-12	13-16	17-18	19+
19	1-8	9-14	15-17	18-19	20+
20	1-8	9-14	15-18	19-20	21+

A lo largo de las aventuras el daño provocado por heridas y enfermedades se va restando de los Puntos de vida, de forma

Cómo anotar los Puntos de vida y heridas

Con una puntuación en Cuerpo de 16, según la tabla de Puntos de vida y Estado de salud, "Justicia" Dutch anota estos puntos en las siguientes casillas y apartados:

SALUD

ES	Intacto Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Herido Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Malherido Incons.: -10% [-10% • Mov/2] -1 PV 2 asaltos	Crítico Incons.: -20% [-20% • Mov/3] -1 PV 2 asaltos	Moribundo Incons.: auto [-40% • Mov 0] Aguante/asalto
PV	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11	12 13 14	15 16	17+
PD	○○○○○○○○	○○○○○○	○○○○	○○	○
Sanar	SM	-5%	-10%	-15%	-20%

Durante una pelea Dutch recibe un impacto final de 4 PD, por lo que debe marcar los cuatro cuadros situados bajo las casillas correspondientes al 1-4. Al dar un vistazo, vemos que "Justicia" permanece intacto, no sufre efectos negativos por la herida, no hay pérdida de sangre y puede recuperar puntos con una tirada de Primeros auxilios o Medicina sin modificador adicional.

SALUD

ES	Intacto Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Herido Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Malherido Incons.: -10% [-10% • Mov/2] -1 PV 2 asaltos	Crítico Incons.: -20% [-20% • Mov/3] -1 PV 2 asaltos	Moribundo Incons.: auto [-40% • Mov 0] Aguante/asalto
PV	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11	12 13 14	15 16	17+
PD	●●●●○○○○	○○○○○○	○○○○	○○	○
Sanar	SM	-5%	-10%	-15%	-20%

que el estado de salud del aventurero empeora conforme el daño se acumula. Cuando el aventurero marca la última casilla de PD significa que ha agotado todos sus PV y entra en estado Moribundo. En este punto si no supera una tirada de Aguante modificada cada asalto, el personaje muere irremediablemente.

Al mismo tiempo, la puntuación temporal de los Puntos de daño durante el juego te permite conocer en cada momento el Estado de salud del aventurero, mostrando los efectos que todo el daño sufrido y acumulado tiene sobre las habilidades (ver 'Heridas y secuelas', pág. 123).

Heridas graves

Una vez que se ha aplicado la localización o cualquier reductor de daño pertinente a un impacto, si el daño resultante es igual o superior a la mitad de tu puntuación en CPO (redondeando hacia abajo), se considera una herida grave. Al recibir una herida de este tipo, siempre debe superarse una tirada de Aguante contra inconsciencia modificada, según el estado de salud final, tras anotar los puntos de daño recibidos.

Las heridas graves requieren un tratamiento especial, son más difíciles de curar y pueden provocar secuelas permanentes en el aventurero (ver 'El Combate', pág. 126).

Puntos de hazaña (PH)

Ese algo especial que marca la diferencia entre los buenos aventureros y los héroes extraordinarios. Utilizados sabiamente, los Puntos de hazaña te permiten triunfar en situaciones casi imposibles.

Comienzas con 2 PH y puedes gastar uno cada vez que lo desees en la partida para desequilibrar la balanza a tu favor. Pero elige la ocasión con sumo cuidado, ya que recuperarlos o ganar Puntos de hazaña adicionales no es una tarea sencilla.

Puedes gastar 1 PH para:

- Eliminar completamente todos los modificadores negativos de una tirada sea cual sea la situación. Esto hace que lances siempre por tu habilidad más los posibles modificadores positivos que existan.
- Aplicar un modificador positivo temporal de 20% a una habilidad en una situación donde no existan modificadores negativos.
- Superar automáticamente una tirada de Aguante o de Redaños, ignorando los efectos que un fallo en la tirada pudiera tener (hasta que te veas obligado a superar otra).

Los PH gastados no se recuperan automáticamente al finalizar la sesión o la partida, eso queda a discreción del director de juego. Si has gastado tus puntos en momentos dramáticamente relevantes o esenciales para la consecución de los objetivos del grupo, lo normal es que los recuperes. Si los usas de forma egoísta o para salir airoso de situaciones tontas o intrascendentes, habrás desperdiciado un valioso recurso. Para conocer más sobre la recuperación y obtención de Puntos de hazaña, consulta el capítulo dedicado al DJ.

Redaños

Representa la fortaleza mental del aventurero, su frialdad y, en definitiva, su fuerza de voluntad. La cifra se expresa en porcentaje y se calcula multiplicando por cuatro el Carisma del personaje y sumando su Cuerpo [(CAR×4)+CPO].

El DJ puede solicitar una tirada de *Redaños* cuando el aventurero ha de enfrentarse a sus miedos, superar sucesos traumáticos o poner a prueba su voluntad (resistiendo una adicción o enfrentarse a un enemigo temible).

"JUSTICIA" DUTCH: *la puntuación de Redaños de Justicia McKinley es de 52% [(9×4)+16].*

Tiradas de Redaños habituales

- **Para controlar el miedo:** para enfrentarte a situaciones ante las que normalmente saldrías huyendo o te vendrías abajo. Esto incluye el miedo al dolor, a oponentes de fabulosa Reputación o cualquier fobia que poseas, como el miedo a las alturas. La tirada está sujeta a modificadores adicionales circunstanciales o según la categoría de éxito en la tirada de Reputación.
- **Para resistir la tortura:** cuando eres interrogado utilizando métodos de tortura, debes superar una tirada de Redaños modificada por el grado de éxito en Tortura para evitar contarlo todo.
- **Para controlar tus impulsos:** esto incluye evitar tus adicciones, tendencias o pautas de comportamiento como, por ejemplo, no participar en una timba siendo jugador o rechazar una copa siendo alcohólico. En estos casos la tirada de Redaños puede sufrir modificadores adicionales por circunstancia, dificultad o sustancia.

Trasfondo y antecedentes

El trasfondo otorga verosimilitud al personaje, transformando las estadísticas en algo personal y creíble. De dónde procedes, tu historia y experiencias pasadas, la reputación ganada o tus conflictos personales te han conducido a tu presente.

Nombre, alias y género

El primer paso para que tu aventurero parezca real es escoger un nombre y alias apropiado para que todo el mundo en la partida se familiarice con él.

En todo el territorio no hay individuo que se precie que no posea un sonoro apodo. Bob el inglés, Calamity Jane, Schofield Kid, Billy el niño, Armónica, Rubio o Cherokee Bill son algunos sobrenombres mucho más reconocibles que los nombres reales de sus propietarios. El problema con los apodos es que en bastantes ocasiones nosotros no los escogemos, ellos nos eligen a nosotros.

Puedes buscar inspiración en tu personalidad, tu lugar de procedencia, algún rasgo físico o alguna actividad en la que crees destacar. Es muy posible que en el transcurso de tus aventuras este alias cambie, pero es un inicio. Si lo deseas, también puedes esperar a que transcurran algunas sesiones antes de ver qué apodo va encajando contigo.

Un aventurero puede poseer más de un alias y ser conocido de diferente forma en distintos lugares, algo que puede resultar muy útil a los "fuera de la ley".

Nombres y apodos indios

Para los indios los nombres son marcas sagradas de honor que reflejan acontecimientos de su propia vida. Algunas tribus se caracterizan por utilizar nombres relacionados con el tótem de cada familia que los individuos conservan toda la vida y en otras pueden tener diversos apelativos cambiantes a lo largo de su existencia. Al nacer, lo más corriente es que el padre elija para su hijo un nombre basado en algún fenómeno de la naturaleza producido en el momento del alumbramiento (por ejemplo, Viento danzante o Lluvia temprana). Con los años, el nombre puede variar debido a hazañas de guerra o caza, particularidades físicas o del carácter y, en definitiva, a todo hecho significativo en la vida del individuo. Para cambiarse el nombre es necesaria una ceremonia pública: en algunos casos, la nueva denominación es otorgada por el jefe o el chamán de la tribu y se anuncia por un pregonero en todo el campamento.

En su relación con los hombres blancos, los indios acostumbran a otorgarles nombres derivados de alguna peculiaridad del aspecto, tales como Orejas grandes, Voz profunda o Gran frente despejada. Dar un auténtico nombre indio a un blanco se considera un gran honor y algo que únicamente se otorga a personas que han realizado un gran favor a la tribu o han sido adoptados por ésta.

Algunas veces es bastante complicado conocer el verdadero significado de un nombre indio, ya que el sentido de la frase en el idioma original suele diferir bastante de la traducción al inglés palabra por palabra. El líder Lakota Tatanka Iyotanka es conocido en inglés como Sitting Bull (Toro sentado) cuando en realidad su significado exacto se aproxima más a "Búfalo macho que se sienta".

Habitantes del Salvaje Oeste

Entre 1848 y 1900 un 85% de los pobladores de Norteamérica ya han nacido en el continente. La inmensa mayoría de la afluencia extranjera que completa el resto proviene en estos años de la vieja Europa, concretamente de Irlanda, Reino Unido y Alemania. La población negra oscila entre el 12 y el 16% del total y son, casi en su totalidad, nacidos en el país debido al acta de prohibición sobre la importación de esclavos que el Congreso firma en 1808. Hacia 1860, antes de la Guerra Civil, hay unos 4 millones de esclavos negros en el país, casi el 14% del total de la población.

En 1850 el 85% de la población está localizada en el campo, pero con el paso del tiempo las ciudades aumentan en tamaño y número y en 1900 se alcanza el 40% de población urbana. En las zonas rurales, sólo alrededor de la mitad de los individuos entre los 5 y los 19 años van a la escuela.

En 1865 habitan unos 250.000 indios en las Grandes Llanuras.

"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch ha escogido el apodo de "Justicia" porque su intención es cazar criminales y llevarlos ante la justicia, o si se dan las circunstancias, aplicarles la justicia de su seis tiros.*

En este punto también puedes elegir el género de tu aventurero. Aunque en el siglo XIX las diferencias sociales entre hombres y mujeres son acusadas, existen buenos ejemplos de intrépidas aventureras en la conquista del Oeste.

Procedencia y grupo étnico

Entre 1848 y 1900 Norteamérica es un inmenso crisol de culturas, nacionalidades y etnias. Los nacidos ya como norteamericanos conviven y compiten con los recién llegados de otros rincones del globo hambrientos de oportunidades. La creciente población continúa su expansión por los territorios mientras los pobladores originarios del continente tratan de preservar su estilo de vida. En este ámbito tan heterogéneo es necesario concretar la procedencia y peculiaridades de los aventureros.

En esta fase puedes elegir libremente tu raza y procedencia o lanzar los dados en las tablas, pero debes tener en cuenta que ciertos grupos raciales pueden sufrir limitaciones y prejuicios propios de la época. Para evitar incompatibilidades entre estas opciones y el papel que quieres interpretar puedes consultar antes la sección 'Tipos de aventurero', más adelante en este capítulo.

Para empezar, elige o lanza 1d100 en la tabla de origen inicial para determinar si tu aventurero ha nacido en el país o es un recién llegado. Después dirígete a la tabla correspondiente, en las páginas 28 y 29, para conocer más detalles.

ORIGEN INICIAL ALEATORIO

1d100	Origen
01-85	Norteamericano. Nacido en el país. Consulta la tabla de grupos raciales.
86-100	Inmigrante. Nacido fuera de Norteamérica. Consulta la tabla de países de origen.

Conocimientos e idiomas

Todos los personajes, independientemente de su origen, poseen algún valor básico sobre la sociedad, el idioma y las costumbres en las que se van a desenvolver sus aventuras, pero el porcentaje inicial varía en cada caso dependiendo de su procedencia.

El idioma común y más utilizado es el inglés y la sociedad dominante es la anglosajona con elementos comunes de ciertos países europeos. Leer y escribir no está al alcance de todo el mundo y es una habilidad que debe adquirirse independientemente.

La habilidad Conocimientos abarca todo lo que sabes acerca de la cultura y la sociedad norteamericana imperante, englobando la historia, costumbres y organización general de los territorios de los Estados Unidos.

- **Norteamericanos:** todo el que es originario de Norteamérica, excepto el grupo racial de los indios americanos, comienza con una puntuación inicial igual a Cultura multiplicada por tres (CUL×3) en Conocimientos. Además, poseen el inglés como idioma automático, que entienden y hablan perfectamente sin necesidad de tirada alguna.
- **Indios:** tienen como idioma automático el de su propia tribu y poseen una puntuación inicial igual a CUL×3 en Conocimiento tribal, incluyendo datos generales acerca de su tribu específica y elementos comunes con otros nativos. Además, también poseen una base inicial en Conocimientos y en hablar idioma inglés igual a su puntuación en Cultura.
- **Mestizos y zambos:** los aventureros con mezcla de dos culturas comienzan con la misma base de CUL×3 tanto en Conocimientos como en su segunda cultura (que puede ser tribal u otra diferente). Y, si procede, CUL×2 también en el segundo idioma de la otra cultura, si es diferente.
- **Inmigrantes:** los inmigrantes que no sean anglosajones poseen un dominio del idioma inglés igual al doble de su puntuación en Cultura (CUL×2) y la misma base en Conocimientos. Adicionalmente poseen como automático su idioma materno y pueden anotar si lo desean un porcentaje en su propia cultura materna igual a CUL×3.

Ascendencia

Aunque el personaje haya nacido en los Estados Unidos, si no es un nativo americano, alguno de sus antepasados procedía de otro lugar. Para conocer tus raíces y la proximidad con tus antepasados inmigrantes, lanza 1d4 y el resultado indica tu posición como americano. Por ejemplo, si obtienes un 1, tus padres eran inmigrantes; con un 2, tus abuelos, y así sucesivamente.

Ahora puedes elegir o lanzar 1d100 en la tabla de países de origen de los inmigrantes para conocer la procedencia original de tu familia. Sólo si eres hijo de inmigrantes (un resultado de 1 en el d4) te beneficias de su herencia cultural y apuntas los conocimientos e idioma originales de tu familia con una puntuación inicial igual a CUL×2. En los demás casos, los orígenes familiares quedan únicamente como dato pintoresco.

"JUSTICIA" DUTCH: *Antonio tiene un referente muy claro para Dutch y decide que nació en Misuri, es de raza blanca y obtiene un 2 en su tirada de ascendencia, por lo que procede de escoceses en segunda generación y no se beneficia de su herencia cultural. Apunta un 33% en Conocimientos (11 en CUL×3) y su lengua materna es el inglés, que habla automáticamente.*

Países anglosajones

Los inmigrantes procedentes de Irlanda, Reino Unido (Inglaterra, Gales y Escocia) y los territorios de la denominada América británica no se benefician de poseer otra cultura, ya que sus raíces son las que han forjado la sociedad predominante en los Estados Unidos. No obstante, a nivel idiomático, los inmigrantes irlandeses poseen el gaélico irlandés como segundo idioma con un porcentaje igual a CUL×3, los galeses el galés y los escoceses el gaélico escocés. Estas tres lenguas célticas son características de las zonas rurales en sus respectivos países originales.

Mano hábil

¿Con qué mano escribes o manejas mejor el revólver? Si tu mano hábil es inutilizada, ¿podrías utilizar la otra con garantías? La gente tiende a pensar que los pistoleros con un buen dominio de ambas manos son poco menos que invencibles, pero lo cierto es que hay muchos más diestros y zurdos legendarios. Al final, el factor definitivo es tener la cabeza bien fría y muchas horas de práctica apretando el gatillo.

Para saber si eres diestro, zurdo o ambidextro, lanza 1d100 y consulta la tabla.

MANO HÁBIL

1d100	Mano hábil
01-03	Ambas
04-19	Zurda
20-100	Diestra

Toda acción que se lleva a cabo con la mano no hábil ve reducida drásticamente su probabilidad de éxito a la mitad de su puntuación actual (y sobre ella se aplican todos los modificadores pertinentes). No obstante, es posible desarrollar la destreza en esa mano mediante entrenamiento, pero resulta muy costoso y es necesario llevar un control independiente de la habilidad con cada mano en la ficha de aventurero (consulta el capítulo 'La Silla del Director', pág. 189).

Un aventurero ambidextro tiene el mismo nivel de habilidad al utilizar cualquiera de las dos manos y no sufre penalización alguna por usar una u otra. Al mismo tiempo, cuando la puntuación de una habilidad aumenta, lo hace para las dos manos simultáneamente, y no es necesario controlar el progreso con cada extremidad por separado.

Ambidextro o no, en ningún caso es posible aumentar el número de acciones por asalto, sólo realizar ciertos ataques y maniobras especiales. Consulta el capítulo 'El Combate', págs. 99 y 114 para conocer cómo atacar a distancia y actuar cuerpo a cuerpo con personajes ambidextros.

"JUSTICIA" DUTCH: *la fortuna (un resultado de 12 con 1d100) ha decidido que Justicia sea zurdo. Sin duda, una particularidad que sólo los más afortunados de sus oponentes podrán recordar.*

Talento especial

Al ser creado, cada aventurero posee un talento especial específico que le hace destacar sobre los demás. Los talentos de los héroes de *Far West* abarcan algunas facetas útiles para el

DETERMINACIÓN DEL GRUPO RACIAL PARA LOS NACIDOS EN EL PAÍS (ELIGE O LANZA 1D100)

d100	Territorio	B	N	L[1]	A[2]	I[3]	M[4]	Tribus indias locales (elige una)*
01-03	Alabama	01-52	53-98	—	—	99	100	Cherokee, chickasaw
04	Arizona	01-06	07	08-23	24	25-99	100	Apache, hopi, navajo, papago, pima
05-06	Arkansas	01-73	74-97	—	98	99	100	Caddo, cherokee
07-08	California	01-79	80	81-85	86-93	94-99	100	Payute, shoshone
09-11	Carolina del Norte	01-61	62-97	—	—	98	99-100	Seneca
12-13	Carolina del Sur	01-40	41-97	—	—	98	99-100	Cherokee, choctaw, creek
14	Colorado	01-60	61	62-82	83	84-99	100	Arapaho, cheyenne, pueblo, shoshone, ute
15-16	Connecticut	01-94	95-96	—	97	98	99-100	Seneca
17	Dakota (ambas)	01-31	32	—	—	33-99	100	Cheyenne, sioux dakota, sioux lakota
18	Delaware	01-80	81-98	—	—	—	99-100	—
19	Florida	01-50	51-96	97	—	98	99-100	Semínola
20-22	Georgia	01-52	53-98	—	—	—	99-100	—
23	Idaho	01-50	51	—	52-72	73-98	99-100	Nez percé, paiute, pies negros, shoshone
24-27	Illinois	01-96	97	—	98	99	100	Chickasaw, sioux dakota
28-30	Indiana	01-96	97	—	—	98	99-100	Shawnee
31-33	Iowa	01-96	97	—	98	99	100	Sioux Dakota
34-35	Kansas	01-91	92-95	—	—	96-98	99-100	Arapaho, kiowa, pawnee
36-38	Kentucky	01-82	83-97	—	—	98	99-100	Cherokee, chickasaw, shawnee
39-40	Luisiana	01-46	47-95	—	96	97	98-100	Caddo, choctaw
41-42	Maine	01-97	98	—	—	—	99-100	—
43-44	Maryland	01-75	76-98	—	—	—	99-100	—
45-47	Massachusets	01-96	97	—	98	—	99-100	—
48-50	Michigan	01-97	98	—	—	—	99-100	—
51-52	Minnesota	01-97	98	—	—	99	100	Sioux Dakota
53-54	Misisipi	01-45	46-96	—	97	98	99-100	Chickasaw, choctaw
55-57	Misuri	01-92	93-98	—	—	99	100	Caddo, shawnee
58	Montana	01-43	44	—	45-50	51-98	99-100	Cheyenne, crow, pies negros, sioux, shoshone
59	Nebraska	01-92	93	—	—	94-99	100	Arapaho, pawnee, sioux lakota
60	Nevada	01-65	66	—	67-72	73-98	99-100	Paiute, shoshone
61-62	Nueva Jersey	01-95	96-98	—	—	—	99-100	—
63-67	Nueva York	01-96	97	—	—	98	99-100	Apache, comanche, pueblo, navajo, ute
68-69	Nuevo Hampshire	01-98	99	—	—	—	100	—
70	Nuevo México	01-10	11	12-81	—	82-97	98-100	Apache, comanche, pueblo, navajo, ute
71-74	Ohio	01-96	97-98	—	—	99	100	Shawnee
75	Oregón	01-83	84	—	85-86	87-98	99-100	chinook, coos, nez percé, paiute
76-80	Pensilvania	01-97	98-99	—	—	—	100	—
81-82	Rhode Island	01-96	97-99	—	—	—	100	—
83-85	Tennessee	01-73	74-98	—	—	—	99-100	—
86-87	Texas	01-67	68-97	—	—	98	99-100	Apache, comanche, kiowa, wichita
88-89	Utah	01-85	86	—	87	88-99	100	Apache, comanche, kiowa, wichita
90-91	Vermont	01-98	99	—	—	—	100	—
92-93	Virginia	01-56	57-97	—	—	—	98-100	—
94-95	Virginia Occidental	01-95	96-99	—	—	—	100	—
96	Washington	01-58	59	—	60	61-99	100	Cayuse, chinook, nez percé
97-99	Wisconsin	01-97	98	—	—	99	100	Sioux Dakota
100	Wyoming	01-73	74	—	75	76-98	99-100	Arapaho, cheyenne, crow, shoshone, ute

B = blanco, N = negro, L = latino, A = asiático, I = indio, M = mezcla.

Funcionamiento de la tabla: lanza 1d100 o elige el territorio de procedencia y a continuación elige o lanza 1d100 para determinar el grupo racial. Cuando se indica, también puedes elegir o determinar aleatoriamente un subgrupo.

[1] Lanza 1d6 o elige para determinar el subgrupo racial. 1-2 blanco, 3-4 negro, 5-6 mezcla.

[2] Lanza 1d6 o elige para determinar el subgrupo racial: 1-3 chino, 4-5 japonés, 6 hawaiano.

[3] Puedes elegir directamente la tribu de entre las más características de la zona en la columna de la derecha. Puedes encontrar todos los detalles y tribus por territorios en el capítulo dedicado a los nativos americanos.

[4] Lanza 1d6 o elige para determinar la combinación. Tiene que haber un resultado de la población correspondiente para que se pueda dar la combinación (si no hay indios nativos no puede haber mestizos o zambos por ejemplo):
1-2 mestizo: mezcla de blanco e indígena • 3-4 mulato: mezcla de blanco y negro • 5-6 zambo: mezcla de negro e indígena.

* Los resultados de esta tabla son una interpretación del censo oficial de 1870.

PAÍSES DE ORIGEN DE LOS INMIGRANTES SEGÚN EL TERRITORIO DE RESIDENCIA (ELIGE O LANZA 1D100)

d100	Territorio	Irlanda	Reino Unido[1]	Alemania y Austria[2]	Bohemia	Dinamarca	Francia y Bélgica[3]	Holanda	Italia	Polonia	Suecia y Noruega	Suiza	Cuba[4]	México[5]	Asia[6]	América británica[7]	Otros[8]
01	Alabama	01-39	40-56	57-82	—	—	83-88	—	89	—	90	91-92	—	—	—	93-94	95-100
02	Arizona	01-13	14-24	25-35	—	36-37	38-40	—	41	—	42-43	44	—	45-77	78-93	94-99	100
03	Arkansas	01-28	29-43	44-74	—	75	76-80	81	—	—	82-84	85-86	—	—	87-88	89-95	96-100
04-08	California	01-26	27-39	40-53	—	—	54-57	—	58-59	—	60	61	—	62-65	66-88	89-93	94-100
09	Carolina del Norte	01-22	23-53	54-83	—	—	84-86	—	87	—	88	89-91	—	—	—	92-97	98-100
10	Carolina del Sur	01-40	41-52	53-86	—	—	87-89	—	90	91	92	—	93	—	—	94	95-100
11-12	Colorado	01-26	27-52	53-74	—	75	76-78	—	—	—	79-81	82-83	—	84-85	—	86-96	97-100
13-15	Connecticut	01-63	64-78	79-89	—	—	90	—	—	—	—	—	—	—	—	91-99	100
16-17	Dakota (ambas)	01-08	09-15	16-27	28-30	31-33	34	—	—	—	35-75	76	—	—	—	77-97	98-100
18	Delaware	01-65	66-84	85-97	—	—	98	—	—	—	—	—	—	—	—	99	100
19	Florida	01-15	16-27	28-39	—	—	40-42	—	43	—	44	—	45-67	—	—	68-75	76-100
20	Georgia	01-46	47-60	61-85	—	—	86-88	—	—	89	—	90	—	—	—	91-92	93-100
21	Idaho	01-10	11-34	35-42	—	43-48	49-50	—	—	—	51-61	62-63	—	64	65-95	96-99	100
22-26	Illinois	01-23	24-36	37-76	77	78	79-80	81	—	—	82-89	90-91	—	—	—	92-97	98-100
27-29	Indiana	01-20	21-30	31-85	—	—	86-90	91	—	—	92-93	94-96	—	—	—	97-99	100
30-33	Iowa	01-20	21-32	33-64	65-67	68	69-70	71-72	—	—	73-86	87-88	—	—	—	89-97	98-100
34-36	Kansas	01-23	24-41	42-68	—	69	70-72	73	—	—	74-84	85-87	—	—	—	88-98	99-100
37-38	Kentucky	01-34	35-43	44-91	—	—	92-94	—	95	—	—	96-97	—	—	—	98-99	100
39-40	Luisiana	01-28	29-34	35-66	—	—	67-86	—	—	—	87	88	89-90	—	—	91	92-100
41-42	Maine	01-32	33-42	43	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	44-99	100
43-44	Maryland	01-28	29-38	39-94	95	—	96	—	—	—	—	—	—	—	—	97	98-100
45-47	Massachussets	01-61	62-74	75-78	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	79-99	100
48-51	Michigan	01-16	17-32	33-66	—	—	67	68-72	—	—	73	74	—	—	—	75-97	98-100
52-54	Minnesota	01-14	15-19	20-47	48	49	50	—	—	—	51-85	86	—	—	—	87-96	97-100
55	Misisipi	01-30	31-44	45-70	—	71-72	73-78	—	79	—	80-88	89-90	—	—	—	91-93	94-100
56-58	Misuri	01-25	26-33	34-85	86-87	—	88-90	91	—	—	92	93-95	—	—	—	96-99	100
59	Montana	01-21	22-35	36-51	—	52	53-54	—	55	56	57-60	61	—	—	62-76	77-98	99-100
60-61	Nebraska	01-16	17-31	32-68	69-74	—	75	—	—	—	76-84	85-86	—	—	—	87-95	96-100
62	Nevada	01-27	28-45	46-57	—	58-63	64-65	—	—	—	66-67	68	—	69	70-88	89-99	100
63-65	Nueva Jersey	01-46	47-64	65-93	—	—	94-95	96-97	—	—	—	98	—	—	—	99	100
66-70	Nueva York	01-46	47-59	60-87	—	—	88-89	90	—	—	91	92	—	—	—	93-99	100
71-72	Nuevo Hampshire	01-41	42-54	55	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	56-99	100
73	Nuevo México	01-10	11-21	22-30	—	—	31-32	—	33	—	34	35	—	36-96	97	98-99	100
74-76	Ohio	01-22	23-38	39-87	—	—	88-90	91	—	—	—	92-94	—	—	—	95-97	98-100
77	Oregón	01-17	18-33	34-49	—	—	50-52	—	—	—	53-54	55	—	—	56-84	85-95	96-100
78-81	Pensilvania	01-43	44-64	65-93	—	—	94-95	—	—	—	—	96	—	—	—	97-98	99-100
82-83	Rhode Island	01-57	58-78	79-80	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	81-98	99-100
84	Tennessee	01-42	43-57	58-80	—	—	81-83	—	84-85	86	87-88	89-92	—	—	—	93-95	96-100
85-87	Texas	01-06	07-12	13-49	50	—	51-54	—	—	—	55	56	—	57-88	—	89	90-100
88-89	Utah	01-04	05-56	57-58	59-60	61-74	—	—	—	—	75-94	95-96	—	—	97	98-99	100
90-91	Vermont	01-30	31-38	39	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40-99	100
92	Virginia	01-38	39-58	59-87	—	—	88-90	91-92	93	—	—	94	—	—	—	95-96	97-100
93-94	Virginia Occidental	01-40	41-57	58-93	—	—	94	95	—	—	—	96-97	—	—	—	98	99-100
95	Washington	01-14	15-30	31-44	—	45-46	47-48	—	—	—	49-60	61-62	—	—	63-83	84-99	100
96-99	Wisconsin	01-13	14-22	23-66	67-69	70	71	72-73	—	—	74-85	86-87	—	—	—	88-95	96-100
100	Wyoming	01-19	20-47	48-61	—	—	—	—	—	—	62-67	68	—	69	70-85	86-95	96-100

Funcionamiento de la tabla: lanza 1d100 o elige el territorio de procedencia y a continuación elige o lanza 1d100 para conocer el país/región de origen. Cuando se indica, lanza o elige para determinar un grupo racial, de otro modo por defecto siempre es blanco.

[1] Lanza 1d6 o elige: 1-3 Inglaterra, 4 Gales, 5-6 Escocia.
[2] Lanza 1d6 o elige: 1-5 Alemania, 6 Austria.
[3] Lanza 1d6 o elige: 1-5 Francia, 6 Bélgica.
[4] Lanza 1d6 o elige: 1-2 blanco, 3-4 negro, 5-6 mulato.
[5] Lanza 1d6 o elige: 1-2 blanco, 3-4 indígena, 5-6 mestizo.
[6] Lanza 1d6 o elige: 1-4 China, 5 Japón, 6 Filipinas.
[7] Engloba los territorios que mantuvo en América del Norte la Corona británica tras 1783. Lanza 1d6 o elige: 1-3 Canadá, 4 islas Leeward, 5 Jamaica, 6 islas Bahamas. En caso de no proceder de Canadá lanza 1d6 o elige: 1 blanco, 2-4 negro, 5-6 mulato.
[8] Incluye zonas tan diversas como España, Rusia, Portugal, Grecia, Hungría, India, Malta, Turquía, países africanos, etc. Elige libremente procedencia y grupo racial.

* Los resultados de esta tabla son una interpretación del censo oficial de 1870.

ambiente en el que transcurren sus andanzas. Algunos poseen una presencia imponente, otros tienen un sentido del entorno sin igual o una habilidad innata para quitarse de en medio o aguantar el tipo, por ejemplo. Este talento único se determina de forma aleatoria con 1d100 en la tabla de Talentos especiales. Una vez que hayas determinado el talento que le corresponde a tu personaje, lee su descripción y anota todo lo que sea preciso en la ficha de aventurero.

TALENTOS ESPECIALES

1d100	Talento
01-06	Afortunado
07-10	Arma letal
11-15	Buen hombre
16-22	Cosmopolita
23-30	Duro de pelar
31-36	Hermano oso
37-42	Magnetismo
43-48	Ojo de águila
49-55	Ojos en la nuca
56-61	Pellejo curtido
62-68	Presencia formidable
69-74	Prestidigitador
75-80	Reacciones de puma
81-87	Sagaz
88-94	Silencioso como una serpiente
95-100	Viejo zorro

- **Afortunado:** la suerte parece caer siempre de tu lado y cada vez que tiras por Suerte lo haces por 60% en lugar del 50% habitual. Además, cuando usas tu habilidad de Juego en partidas con azar, aplicas siempre +20% como modificador adicional.
- **Arma letal:** posees una habilidad natural para emplear como arma cualquier cosa que tengas a mano o tu propio cuerpo. Cuando utilizas Pelea siempre añades +20% como modificador adicional, tanto en ataque como en defensa.
- **Buen hombre:** los demás perciben en ti a una buena persona, te otorgan su confianza con facilidad y les cuesta creer que seas capaz de realizar malos actos. Persuadir suma siempre +20% como modificador adicional cuando debes usarla. Además, cuando ganas una negociación (con Comerciar), siempre consigues el mejor trato posible.
- **Cosmopolita:** tienes una gran facilidad para aprender e integrarte con otras culturas. Cuando realices cualquier tirada por otra cultura que conoces, añade +20% como modificador adicional. Además, cada vez que tengas contacto con una cultura nueva, hay un 50% de posibilidades de que adquieras su idioma y conocimientos sobre ella con un porcentaje igual a CUL×2.
- **Duro de pelar:** eres lo que se dice un tipo difícil de doblegar. No te achantas con facilidad y nunca das un paso atrás. Los demás sólo consiguen intimidarte con un éxito crítico, y si tratan de sacarte información mediante Tortura, sumas siempre +20% como modificador adicional a tu tirada de Redaños para resistirla.
- **Hermano oso:** tienes un don para los animales, que nunca perciben en ti a un enemigo. Ningún animal te atacará e incluso se mostrará dócil contigo. Cuando la propia existencia del animal se vea amenazada, siempre buscará una alternativa al enfrentamiento (la huida o atacar a otro miembro del grupo, por ejemplo) y éste sólo se produce como último recurso, incluso si el animal ha sido adiestrado para ello. Además, siempre que utilizas Doma sumas +20% como modificador adicional.
- **Magnetismo:** tu personalidad atrae la atención y te convierte en una persona seductora a los ojos de los demás. Cuando realizas tiradas sobre Fingir y Seducir, añades +20% como modificador adicional.
- **Ojo de águila:** tienes una gran capacidad de observación en espacios abiertos. Cuando tiras por Descubrir, Rastrear y Supervivencia al aire libre, siempre sumas +20% como modificador adicional. En un ambiente urbano, interior de edificios o espacios reducidos tus habilidades se comportan de la forma habitual.
- **Ojos en la nuca:** resulta casi imposible pillarte por sorpresa ya que siempre te giras en el momento oportuno. No necesitas tirada de Sentidos ante ataques por sorpresa y aquellos que tratan de sorprenderte nunca se benefician del modificador adicional de +10% en el primer asalto del combate.
- **Pellejo curtido:** estás hecho para la vida a la intemperie y el cansancio y las inclemencias climáticas no parecen afectarte. Reduces a la mitad todos los efectos por cansancio (por ejemplo, por no haber dormido adecuadamente), hambre o sed y frío y calor extremos. Además, en tus tiradas de Aguante contra enfermedades siempre sumas +20% como modificador adicional.
- **Presencia formidable:** algo en tu aspecto, pose o forma de estar transmite respeto y cierto temor. Al verte, los demás saben de inmediato que es mejor no meterse contigo. Cuando lanzas por Intimidar y Tortura, siempre añades +20% como modificador adicional. Además, cualquiera que se te quiera enfrentar cara a cara necesita superar antes con éxito una tirada de Redaños.
- **Prestidigitador:** tus manos son extraordinariamente rápidas, engañando al ojo del observador. Siempre que utilizas Juegos de manos y Desenfundar sumas +20% como modificador adicional.
- **Reacciones de puma:** eres siempre el primero en reaccionar ante cualquier situación. Suma siempre +2 a tu tirada de iniciativa bajo cualquier circunstancia. Además, cuando utilices tu Esquiva de reacción, lo haces considerando tus REF×5.
- **Sagaz:** las cosas rara vez son lo que parecen, pero tú las ves tal y como son. Resulta difícil camelarte y no te dejas llevar por las primeras impresiones. Cuando usas Perspicacia sumas siempre +20% como modificador adicional. Además, puedes lanzar por esa habilidad siempre que cualquiera intente Persuadir contigo.
- **Silencioso como una serpiente:** eres capaz de desplazarte en completo silencio en cualquier circunstancia o superficie. Al tratar de Esconderse y usar Sigilo obtienes siempre +20% como modificador adicional.
- **Viejo zorro:** te las sabes todas y los demás son conscientes de ello. Tienes una gran capacidad para la táctica y la organización, por lo que la gente habitualmente te considera el líder natural y siguen tus indicaciones. Cuando utilizas Liderazgo o Táctica añades siempre +20% como modificador adicional.

Antecedentes

Crecí en una pequeña granja del condado de Lafayette entre rábanos, cerdos y las lecciones sobre la vida que mi padre nos impartía a mis hermanos y a mí con ayuda de su cinturón. En cuanto empezó la guerra escapé como voluntario con la milicia de Shelby y con él seguí hasta que los juaristas nos echaron de Carlota; aunque nunca nos rendimos, no señor. De regreso a Misuri hice de todo para salir adelante: fui carretero, leñador, conduje ganado por Kansas y hasta trabajé en la recepción de un hotel en Lincoln. Supongo que al final añoraba demasiado los tiempos juveniles, la embriagadora acción cargando contra las columnas de suministros federales y la camaradería con los muchachos. Ahora es como entonces, sólo que además resulta mucho más lucrativo.

—Sam Doolin, forajido

Las tiradas de Antecedentes escriben la historia del aventurero antes de comenzar sus peripecias y mediante la acumulación de experiencias le van definiendo hasta su presente. La vida previa de los miembros del grupo es, además, una jugosa fuente de información para el DJ, que con esos datos puede introducir detalles específicos para los jugadores.

Los acontecimientos pasados en la vida del personaje dependen del azar y otorgan conocimientos concretos, porcentajes en las habilidades y detalles biográficos.

Los Antecedentes abarcan dos etapas diferentes: por un lado, la infancia hasta los 15 años, y por otro, la madurez, desde los 16 hasta el momento actual. Siempre que se indica un aumento en una habilidad, éste se añade a la base o a cualquier cantidad ya anotada, de forma que la ficha siempre refleja el total final acumulado.

Familia y crecimiento

El entorno familiar es el marco de influencias, relaciones y acontecimientos en el que se han desarrollado tus primeros años. Puedes anotar estos detalles en el apartado de Infancia de la hoja de personaje.

Haz una primera tirada en la tabla de situación familiar según tu origen racial y a continuación otra en la tabla correspondiente de entorno de crecimiento. Si obtuviste el resultado "secuestrado por otra cultura" en situación familiar, debes lanzar en la tabla contraria a tu cultura original por entorno de crecimiento.

Los aventureros mestizos o zambos pueden elegir utilizar los resultados dedicados a los indios o al contrario, pero la opción debe ser la misma en las dos tablas (excepto que el aventurero haya resultado secuestrado por otra cultura).

"JUSTICIA" DUTCH: *Antonio lanza los dados para conocer los orígenes familiares de Justicia.*

En primer lugar, en lo relativo a la situación familiar, obtiene un 56%, por lo que su infancia transcurrió en un hogar desestructurado. Como el joven Justicia tuvo que aplicarse muy pronto, algunas de sus habilidades se vieron recompensadas: ahora su habilidad Maña alcanza el 21% (11% de base de CUL+10%) y Persuadir el 19% (9% de base de CAR+10%). Además, obtiene Conocimientos al 43% (33% de base de CUL×3+10%). Antonio lo piensa durante un momento y decide que el padre de Dutch falleció repentinamente por causas aún sin esclarecer. Algún día Justicia averiguará la verdad de lo sucedido y puede suponer un excelente gancho para el director de juego a la hora de generar pistas o aventuras.

Dutch tiene un 30% de probabilidades de tener algún hermano con el que aún mantiene contacto. Lanza los dados y con un resultado de 22, debe lanzar 1d4 y resulta que tiene 2 hermanos con los que aún continúa tratando de vez en cuando. Antonio reflexiona un momento y decide que estos hermanos aún viven en la antigua propiedad familiar en Misuri y, de cuando en cuando, Justicia pasa de visita.

SITUACIÓN FAMILIAR

1d100 No indios	1d100 Indios	Resultado
01-15	01-15	**Adoptado** No has conocido a tus padres, pero otra familia cuidó de ti. Hay un 50% de probabilidades de que tu antigua familia ande todavía por ahí y te estén buscando. • Suma 10% a Conocimientos si no eres indio. Si lo eres suma 10% a Conocimiento tribal.
16-55	16-45	**Familia estable** Tus padres te proporcionaron un ambiente de desarrollo sano y seguro. Hay un 50% de probabilidades de que tengas 1d4 hermanos con los que aún mantienes contacto. • Suma 10% a Conocimientos si no eres indio. Si lo eres suma 10% a Conocimiento tribal.
56-75	46-90	**Hogar desestructurado** Falta uno de tus progenitores bien por abandono o por fallecimiento y tuviste que empezar a trabajar antes de lo habitual. Hay un 30% de probabilidades de que tengas 1d4 hermanos con los que aún mantienes contacto. • Suma 10% a Conocimientos si no eres indio. Si lo eres suma 10% a Conocimiento tribal. • Si no eres indio suma 10% a Maña y Persuadir. • Si eres indio, mestizo o zambo suma 10% a Esconderse y Forrajear.
76-85	91-95	**Huérfano** No has conocido a tus padres y te has criado en un hospicio o misión primero y por tu cuenta después. No tienes hermanos ni familia conocida. • Suma 10% a Conocimientos. • Escapismo, Esconderse y Supervivencia aumentan un 10%.
86-95	96-97	**Maltratado** Uno o ambos progenitores abusaban de ti y huiste en cuanto tuviste oportunidad. Desde entonces has estado buscándote la vida por tu cuenta. Hay un 15% de probabilidades de que tengas 1d4 hermanos con los que aún mantienes contacto. • Suma 10% a Conocimientos. • Escapismo, Esconderse y Supervivencia aumentan un 10%.
96-100	98-100	**Secuestrado por otra cultura** Te arrancaron a la fuerza de tu hogar y has sido criado por una familia de extraños. Has asimilado gran parte de la cultura de tus secuestradores como propia pero mantienes los conocimientos de tu cultura original. • Añade los conocimientos en esa segunda cultura e idioma con una base igual a tu CUL×3. **NOTA:** los personajes secuestrados por una tribu india deben utilizar la tabla de entorno de crecimiento destinada a los nativos americanos. Igualmente, los aventureros indios secuestrados por los blancos emplean la tabla correspondiente a los no nativos.

ENTORNO DE CRECIMIENTO – NO INDIOS

1d100	Resultado
01-20	**Agricultor** Has estado en contacto con el duro trabajo de la tierra. • Suma 5% a Leer y escribir. • Suma 10% a Cocinar, Forrajear y Supervivencia.
21-25	**Erudito** Has tenido la fortuna de acceder al mundo del conocimiento y tratar de seguir los pasos de algún miembro ilustre de tu comunidad. • Suma 40% a Leer y escribir. • Suma 10% a tres habilidades cualesquiera de CUL.
26-40	**Delincuente** Las circunstancias o las malas compañías te han arrastrado al mundo de la pequeña delincuencia sobreviviendo esos años a base de hurtos y timos. • Suma 10% a Conocimientos, Esconderse, Fingir y Hurto.
41-60	**Ganadero** Desde muy joven has tenido que manejarte con reses y caballos. • Suma 10% a Leer y escribir, Cabalgar, Conducir ganado y Lazo.
61-70	**Militar** En el mejor de los casos es posible que entraras en una escuela militar o fueras instruido en el arte de la guerra, en el peor te habrás visto obligado a combatir. • Suma 25% a Leer y escribir. • Suma 10% a dos habilidades de combate cuerpo a cuerpo y una de combate a distancia.
71-76	**Mundo del espectáculo** Naciste artista o te has pasado tus primeros años entre bambalinas. Aunque puede que fuera pronto para reconocer el alcance de tu talento, alguna huella debió dejar en ti. • Suma 10% a Leer y escribir. • Suma 10% a Fingir, Juegos de manos y una habilidad artística.
77-90	**Nómada** Desde pequeño has tenido que viajar de acá para allá en busca de nuevas oportunidades y has tenido ocasión de conocer lugares y gente interesantes. • Suma 15% a Conocimiento tribal o a otra cultura que elijas. • Suma 10% a Rastrear, Signos y señales y Supervivencia.
91-100	**Trabajador industrial** Comenzaste a tener que doblar el espinazo demasiado pronto en trabajos duros, pero eso te ha curtido y te ha hecho más duro. • Suma 5% a Leer y escribir. • Suma 10% a Conoc. del ferrocarril, Ingeniería y Minería.

En lo referente a su entorno de crecimiento, con un resultado en el dado de 43% Dutch pasó su infancia teniendo que trabajar en un rancho próximo para sacar adelante a su familia. Ha tenido oportunidad de aprender Leer y escribir modestamente y anota un 21% en la habilidad (10%+11 de base en CUL). En este periodo Justicia también ha desarrollado las siguientes habilidades: Cabalgar 29% (19% de base por DES+10%), Conducir ganado 26% (16% de base por CPO+10%) y Lazo 29% (19% de base por DES+10%).

ENTORNO DE CRECIMIENTO – INDIOS

1d100	Resultado
01-25	**Los frutos de la tierra** Te has encargado principalmente de las tareas de obtener los productos nacidos de la madre tierra. • Suma 5% a Conocimiento tribal y 5% a Mitos y leyendas. • Suma 10% a Cocinar, Forrajear y Supervivencia.
26-55	**La senda del cazador** Desde muy joven aprendes los secretos necesarios para proporcionar carne y recursos para la tribu. • Suma 5% a Conocimiento tribal y 5% a Mitos y leyendas. • Suma 10% a Conocimiento animal, Rastrear y Arco.
56-65	**Cuidador de caballos** Aprendes todo sobre la importancia de los caballos para la tribu, aprendiendo a capturarlos y ocupándote de su cuidado. • Suma 5% a Conocimiento tribal y 5% a Mitos y leyendas. • Suma 10% a Cabalgar, Doma y Forrajear.
66-75	**La senda del guerrero** Tu adiestramiento se centra principalmente en las habilidades guerreras y de combate. • Suma 5% a Conocimiento tribal y 5% a Mitos y leyendas. • Suma 10% a dos habilidades de combate cuerpo a cuerpo y una de combate a distancia.
76-85	**Artista** Muestras gran sensibilidad para la creación: pueden ser piezas decorativas o poseer una dote para la música y el baile. • Suma 10% a Conocimiento tribal, Mitos y leyendas, Disfraz y cualquier combinación de hasta dos habilidades artesanales o artísticas.
86-95	**Explorador** Sueles acompañar asiduamente a las partidas de exploradores o comerciantes de tu pueblo. • Suma 10% a Conocimiento tribal y 5% a Conocimientos e idioma inglés (o a otra cultura e idioma que elijas). • Suma 10% a Comerciar, Signos y señales y Ocultar objetos.
96-100	**La senda del conocimiento** Un hombre sabio te ha tomado como aprendiz y te enseña el camino de la sabiduría de la tribu. • Suma 20% a Conocimiento tribal y 20% a Mitos y leyendas. • Suma 10% a Persuadir, Primeros auxilios y Venenos.

Madurez

Abarca de los 15 años al presente y en ella se concentran la mayoría de las experiencias previas que reflejan el trasfondo heterogéneo y autodidacta característico de los protagonistas de la conquista del Oeste.

En este apartado distinguimos entre la actividad que el aventurero ha desempeñado esos años y los posibles acontecimientos y rasgos específicos adquiridos. Siempre es obligatorio lanzar una vez en cada tabla por cada tirada obligatoria y opcional (es decir, a una tirada en 'Actividades en la madurez' siempre le corresponde necesariamente otra tirada en 'Acontecimientos y rasgos adquiridos').

El número de tiradas obligatorias y opcionales que debes realizar por madurez dependen de tu edad:

- **De 15 a 25 años:** 1 tirada obligatoria. Ninguna opcional.
- **De 26 a 30 años:** 1 tirada obligatoria y 1 tirada opcional.
- **De 31 a 35 años:** 2 tiradas obligatorias. Ninguna opcional.
- **De 36 a 40 años:** 2 tiradas obligatorias y 1 tirada opcional.

ACTIVIDADES EN LA MADUREZ – NO INDIOS

1d100	Resultado	Habilidades
01-04	*Marshal*, *ranger* de Texas, *sheriff* o policía	Descubrir, Leyes, Perspicacia, Persuadir, 1 habilidad de combate*
05-07	Artista	Disfraz, Fingir, H. Artística, Juegos de manos, Seducir
08-11	Buscador de oro	Descubrir, Ingeniería, Maña, Minería, Explosivos
12-20	Cazador de recompensas	Cabalgar, Descubrir, Intimidar, Sigilo, 1 habilidad de combate*
21-27	Colono	1 Artesanía, Conducir carro, Forrajear, Maña, Venenos
28-37	Combatiente: soldado, guerrillero	Intimidar, Primeros auxilios, Táctica, 2 habilidades de combate*
38-40	Comerciante	Comerciar, Idioma, Leer y escribir, Persuadir, Perspicacia
41-42	Abogado, médico o periodista	4 habilidades de CUL y Leer y escribir
43-51	Explorador	Cabalgar, Descubrir, Rastrear, Signos y señales, Supervivencia
52-61	Forajido	Cabalgar, Esconderse, Intimidar, Tortura, 1 habilidad de combate*
62-64	Marinero	Conocimientos, Descubrir, Lazo, Maña, Pelea
65-75	Pequeño delincuente	Hurto, Intimidar, Persuadir, Sigilo, 1 habilidad de combate*
76-80	Tahúr	Juego, Juegos de manos, Ocultar objetos, Persuadir, 1 habilidad de combate
81-85	Trabajador no cualificado	Artesanía, Conducir carro, Intimidar, Maña, Pelea
86-90	Trampero	Con. animal, Rastrear, Sigilo, Poner trampas, Rifle
91-94	Vagabundo	Escapismo, Esconderse, Sigilo, Supervivencia, Trepar
95-100	Vaquero	Artesanía, Cabalgar, Conducir ganado, Doma, Lazo

* Las habilidades de combate incluyen Pelea y todas las habilidades listadas bajo la sección 'Combate' de la ficha de aventurero.

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia comienza el juego con 33 años por lo que debe realizar dos tiradas necesariamente en cada una de las dos tablas de Actividades y Acontecimientos.*

Actividad

Lanza 1d100 y consulta los resultados en la tabla que corresponda a tu grupo racial original o a tu cultura adoptiva si fuiste secuestrado en tu infancia. Elige tres de las cinco habilidades que proporciona cada apartado y suma a cada una de ellas tu puntuación de Cultura. Si haces más de una tirada y se repite un resultado, puedes volver a elegir las mismas tres habilidades o una combinación diferente y volver a sumar de nuevo CUL a cada una de ellas.

Acontecimientos y rasgos adquiridos

Lanza el d100 y anota cada circunstancia o rasgo junto a cualquier beneficio o perjuicio que conlleve asociado. Algunos resultados requieren desarrollar una pequeña historia que puedes

ACTIVIDADES EN LA MADUREZ – INDIOS

1d100	Resultado	Habilidades
01-05	Chamán	3 hab. de CUL, Mitos y Leyendas, Signos y señales
06-15	Artista	Disfraz, Fingir, H. Artística, Juegos de manos, Seducir
16-20	Agricultor	1 Artesanía, Forrajear, Maña, Mitos y leyendas, Venenos
21-25	Pastor	1 Artesanía, Conducir ganado, Doma, Forrajear, Signos y señales
26-40	Guerrero	Intimidar, Primeros auxilios, Táctica, 2 habilidades de combate*
41-65	Cazador	Con. animal, Rastrear, Sigilo, Trepar, Arco o Rifle
66-75	Forajido	Cabalgar, Esconderse, Intimidar, Tortura, 1 habilidad de combate*
76-85	Explorador	Cabalgar, Descubrir, Rastrear, Signos y señales, Supervivencia
86-90	Pequeño delincuente	Hurto, Intimidar, Persuadir, Sigilo, 1 habilidad de combate*
91-95	Policía indio	Conocimientos, Descubrir, Perspicacia, Persuadir, 1 habilidad de combate*
96-100	Vagabundo	Escapismo, Esconderse, Sigilo, Supervivencia, Trepar

* Las habilidades de combate incluyen Pelea y todas las habilidades listadas bajo la sección 'Combate' de la ficha de aventurero.

construir con ayuda del director de juego para dotar de mayor trasfondo a tu personaje. Si al tirar obtienes un resultado incompatible con tu talento especial o con otro resultado previo de la tabla (por ejemplo, *Buena puntería* y *Visión defectuosa*), ignóralo y vuelve a lanzar.

"JUSTICIA" DUTCH: *con 33 años, Dutch hace su primera tirada en actividades obteniendo un 94, por lo que pasó un periodo vagabundeando por ahí. De las habilidades de la actividad suma su puntuación en Cultura a los valores actuales de estas tres: Esconderse 25% (SEN+CUL), Sigilo 23% (REF+CUL) y Trepar 27% (CPO + CUL).*

Ahora debe lanzar una vez por los acontecimientos de esa época y obtiene un 55: Horrible manía. Antonio decide que Justicia es mascador de tabaco y suele ir escupiendo indiscriminadamente en las ocasiones menos adecuadas.

A continuación debe realizar una segunda tirada obligatoria en cada tabla. Al lanzar por actividad obtiene un 67: Pequeño delincuente y suma 11% de CUL en: Intimidar 20% (CAR+CUL), Sigilo 34% (23% anterior +CUL) y Revólver 30% (DES+CUL).

Para los acontecimientos acaecidos mientras era delincuente, lanza de nuevo los dados y obtiene un resultado de 29: Resistencia física, así que suma 10% a su puntuación en Aguante.

Dutch no puede hacer más tiradas por antecedentes, pero ya tenemos una idea clara de su pasado: su infancia y juventud transcurrió dando tumbos antes de darse cuenta de que resulta más provechoso perseguir criminales que ser uno de ellos. Además, las habilidades y conocimientos que ha adquirido le resultarán muy útiles en su actual faceta como cazador de recompensas.

ACONTECIMIENTOS Y RASGOS ADQUIRIDOS

1d100	Acontecimiento o rasgo
01-02	**Veterano.** Has participado en varios conflictos bélicos y has sobrevivido ganando experiencia. Suma 10% a Táctica, Liderazgo y una habilidad de combate cualquiera.
03-04	**Falsa acusación.** Alguien te ha señalado como el culpable de un crimen que no cometiste. Al final todo se aclaró y no sufriste condena, pero para algunos quedó sombra de duda. Suma 3% a Reputación y apunta el acontecimiento en el apartado de sucesos de reputación aclarando que fue algo totalmente falso. Lanza para ver de qué fuiste acusado: **1d100 Acusación** 01-25 Atraco 26-50 Cuatrero 51-65 Mentiroso o perjuro 66-80 Cobardía 81-90 Violación 91-100 Asesinato
05-06	**Mentor.** Un experto ha compartido su experiencia y conocimiento contigo. Tienes 20 puntos extra para repartir entre las habilidades de tu actividad actual.
07-08	**Alcohólico.** Has desarrollado una dependencia al licor de forma que si no lo consumes regularmente no puedes funcionar de forma normal. Lanza 1d100 en la tabla siguiente para comprobar el porcentaje de adicción actual y consulta las reglas sobre adicciones de la página 261. **1d100 % de adicción** 01-60 25% 61-80 30% 81-95 35% 96-100 40%
09-10	**Escurridizo.** Has demostrado habilidad para escapar de situaciones comprometidas y te has vuelto alguien difícil de atrapar. Suma 10% a Esconderse.
11-12	**Extravagante.** Has desarrollado hábitos que los demás consideran extraños. Puede ser tu forma particular de vestir, la forma de ordenar los objetos en una habitación o coleccionar cosas de lo más variopintas, pero te gusta hacer gala de tus gustos peculiares.
13-14	**Impecable.** Tienes un gusto exquisito en el vestir y siempre tratas de ir lo más aseado y elegante posible en cualquier circunstancia. Suma 5% a Seducir y Persuadir.
15-16	**Mareo.** Cuando viajas como pasajero (no si eres el conductor o piloto) en barco, diligencia, carreta o ferrocarril, sufres fuertes mareos que desaparecen tras 10 minutos (2 turnos) una vez que el vehículo se ha detenido. Todas tus habilidades mientras estás mareado sufren -10% adicional.
17-18	**Suspicaz.** Después de haber tratado con mucha gente, desarrollas una habilidad especial para calar a las personas que en ocasiones son como un libro abierto para ti. Suma 15% a Perspicacia.
19-20	**Enemigo poderoso.** Has contrariado a alguien con recursos y lo has predispuesto contra ti. Si encuentra la ocasión de perjudicarte, lo hará. Lanza y consulta la tabla. **1d100 Enemigo** 01-25 Pequeño propietario o delincuente local 26-50 Comisario, autoridad local o chamán 51-65 Oficial del ejército o jefe de guerra 66-80 Rico ganadero o jefe del crimen local 81-90 Alguacil federal o banda criminal estatal 91-100 Gobernador, político federal o jefe de tribu
21-22	**Contacto comercial con otra cultura.** En algún momento has tenido un intercambio beneficioso con gente de una tribu o cultura diferente a la tuya. Suma 10% a Conocimiento tribal (o al Conocimiento de esa cultura) e idioma y a Comerciar.
23-24	**Pérdida financiera.** Una racha de mala suerte se ha llevado tus ganancias del año por delante y puede que hasta tengas deudas. Pierdes 3×4d10 $ o alguna posesión importante si eres indio. Si debes dinero a alguien, te estará buscando para reclamártelo.

1d100	Acontecimiento o rasgo
25-26	**Inmunizado.** Has desarrollado una salud resistente a las enfermedades. Cuando tengas que realizar una tirada de Aguante contra enfermedad, aplica +10% como modificador adicional. Además, una vez contraído el mal, sus efectos se reducen a la mitad en tiempo e intensidad.
27-28	**Ludópata.** Te has enganchado a las apuestas. Si se monta una partida o alguien propone una apuesta, debes superar una tirada de Redaños con un -20% adicional para no participar.
29-30	**Resistencia física.** Horas de duro trabajo físico te proporcionan un 10% más, permanente, en tu puntuación de Aguante.
31-32	**Hermano de sangre.** Alguien de otra cultura o un, *a priori*, enemigo salvó tu vida o tú se la salvaste a él y eso ha creado un fuerte vínculo entre vosotros. Lanza 1d100: de 1 a 50 él está en deuda contigo, de 51 a 100 es a la inversa. Un hermano de sangre siempre ayuda y defiende al otro, no pudiendo actuar en contra suya. Si tu hermano de sangre es de otra cultura, suma 10% a ese conocimiento e idioma.
33-34	**Posesión valiosa.** Recibes un objeto de alguien muy apreciado por ti, ya sea un familiar cercano, un amor, un amigo o un maestro. Siempre viajas con ello encima y lo conservas celosamente. **1d100 Objeto** 01-25 Una carta, un dibujo o una fotografía 26-50 Un libro o diario 51-70 Una joya o abalorio 71-90 Una herramienta o accesorio 91-100 Un arma
35-36	**Visión defectuosa.** Si tienes el talento Ojo de halcón ignora este resultado y lanza de nuevo. Sufres algún problema en la vista que te hace difícil acertar en la diana. Siempre que utilices Lanzar o habilidades de combate a distancia sufres un -10% adicional. Puedes ignorar la penalización con unas gafas graduadas.
37-38	**Zarrapastroso.** Eres especialmente desaliñado y no muestras interés por la higiene. Nunca te das un baño o lavas tu ropa si puedes evitarlo. -5% a Seducir y Persuadir.
39-40	**Relación amorosa.** Has conocido a alguien especial y la relación funcionó por un tiempo. Suma 10% a Seducir. **1d100 Qué pasó...** 01-20 Lo dejásteis de mutuo acuerdo 21-35 Tus ambiciones se interpusieron 36-50 Te dejó por otra persona o por sus ambiciones 51-65 Desapareció misteriosamente 66-80 Falleció de muerte natural 81-100 Fue asesinada
41-42	**Pendenciero.** Siempre disfrutas de una buena pelea y te encanta poner a prueba la paciencia de los demás montando trifulcas. Suma +10% a Pelea y Cuchillo y navaja.
43-44	**Hígado de acero.** Tienes una tolerancia al alcohol especialmente alta y no te afecta como a los demás. Sólo tienes que lanzar por Aguante para resistir sus efectos por cada tres unidades consumidas (en lugar de por cada una) y en esos casos el modificador a Aguante debido a la POT se reduce a la mitad.
45-46	**Maestro de armas.** Has encontrado a alguien que te ha enseñado los secretos de la lucha. Suma 15% a una habilidad de combate.
47-48	**Centauro.** Tu empatía con los caballos es perfecta y tienes un don natural para la equitación. +10% a Cabalgar y Doma.
49-50	**Antecedentes.** Has sido encontrado culpable de un cargo menor y has pasado una breve temporada en la carcel. Suma 5% a tu Reputación y acuerda con el DJ los detalles de tu historia para tenerla en cuenta si es necesario utilizarla. **d100 Cargos** 01-40 por alterar el orden 41-60 por saltarse la prohibición de portar armas 61-75 por agresión leve 76-90 por robo sin violencia 91-100 por agresión con arma de fuego (sin muerte)

ACONTECIMIENTOS Y RASGOS ADQUIRIDOS (cont.)

1d100	Acontecimiento o rasgo
51-52	**Alérgico.** Has desarrollado una sensibilidad extrema contra el pelo de ciertos animales, el polen, el polvo o algún otro elemento. Al entrar en contacto con la sustancia, debes superar una tirada de *Aguante* o sufres -20% adicional a todas tus habilidades durante las siguientes 24 horas.
53-54	**Contacto valioso.** Has hecho cierta amistad con alguien con recursos al que puedes recurrir en busca de ayuda. **d100 Contacto** 01-25 Pequeño propietario o delincuente local 26-50 Comisario, autoridad local o chamán 51-65 Oficial del ejército o jefe de guerra 66-80 Rico ganadero o jefe del crimen local 81-90 Alguacil federal o banda criminal estatal 91-100 Gobernador, político federal o jefe de tribu
55-56	**Horrible manía.** Tienes un hábito desagradable que no puedes evitar y que te hace destacar. Puede ser algo inofensivo como lanzar ventosidades durante la comida o más radical como cortar las orejas de tus enemigos y colgártelas al cuello. Acuérdalo con el DJ.
57-58	**Ingresos inesperados.** Un golpe de suerte en el juego o en un pequeño negocio te otorga 3×4d10 $ extra de ingresos o recibes alguna posesión valiosa (caballo, arma, joyería) si eres indio.
59-60	**Miedo al dolor.** Tratas de evitar situaciones donde puedas resultar herido y debes superar una tirada de Redaños sin modificador para participar en un combate o pelea. Si eres torturado, tus tiradas de Redaños sufren -20% como modificador adicional.
61-62	**Interés animal.** Te interesa conocer los hábitos y peculiaridades de los animales. Suma 20% a Conocimiento animal.
63-64	**Prejuicios.** Una mala experiencia o la pura ignorancia te hacen sentir un marcado desprecio por cualquier miembro de otro grupo racial o cultural.
65-66	**Gentil.** No importan las circunstancias, siempre haces gala de una amabilidad, educación y cortesía intachables. Eres atento con los demás y un gran anfitrión si la situación lo requiere.
67-68	**Vengativo.** Alguien querido resultó asesinado y no descansarás hasta impartir justicia. Desde entonces tiendes a castigar furiosamente a tus enemigos y debes superar una tirada de Redaños con -20% adicional para evitar eliminarlos directamente cuando se presenta la ocasión. **1d100 Suceso** 01-20 Asesinaron a tu mejor amigo 21-40 Asesinaron a tu amante 41-60 Asesinaron a tus padres y/o hermanos 61-80 Asesinaron a tu cónyuge o a un hijo 81-100 Asesinaron a toda tu familia
69-70	**Acróbata.** Realizar difíciles saltos y piruetas te resulta casi tan natural como el caminar. Suma 10% a Saltar y Trepar.
71-72	**Perseguido por la justicia.** Has cometido un delito y las fuerzas del orden andan tras de ti. Decide con el DJ la naturaleza e importancia del mismo. Puedes utilizar la tabla con los territorios según tu origen para conocer dónde eres reclamado. Suma 10% a Escapismo y Esconderse. Suma 10% a Reputación.
73-74	**Camaleón social.** Has desarrollado la capacidad de adaptarte muy rápido al entorno en el que te encuentres, adoptando costumbres y pasando desapercibido. Suma +20% a tu habilidad de Conocimientos y todas tus tiradas a este respecto sobre otras culturas que hayas tenido la oportunidad de observar o conocer reciben un modificador de +10%.
75-76	**Indulgente.** Con el tiempo te has vuelto más conciliador y estás dispuesto a perdonar insultos y algunos actos violentos. Si puedes evitarlo, no matarás a tus enemigos y debes superar una tirada de Redaños con -20% adicional para hacerlo.

1d100	Acontecimiento o rasgo
77-78	**Perseguidor.** Has formado parte de una batida para atrapar a un malhechor o un fugitivo. Suma 10% a Descubrir y Rastrear.
79-80	**Enfermizo.** Si tienes el talento Pellejo curtido ignora este resultado y lanza de nuevo. Una enfermedad dejó mermadas tus defensas y ahora eres más proclive a contraer algún mal. Resta 10% adicional a tu Aguante en las tiradas contra enfermedad.
81-82	**Políglota.** Has topado con alguien que te enseñó otro idioma. Elígelo y suma 20% en ese idioma y en Leer y escribir (ese idioma) si procede.
83-84	**Acrofobia.** Has desarrollado pánico a las alturas. Evitas las alturas de más de 5 metros y si te ves obligado a superar esa altura, necesitas pasar una tirada de Redaños con -10% adicional por cada 4 metros adicionales. Siempre que estés a más de 5 metros de altura, todas tus habilidades sufren -10% adicional debido al miedo.
85-86	**Talento artístico.** Aunque no haya sido tu área de actividad principal, tienes alma de artista y mantienes una pequeña afición. Suma 10% a una de estas habilidades: Artesanía, Leer y escribir tu idioma o una Habilidad artística.
87-88	**Avaro.** Tienes un afán desmedido por adquirir riquezas y no eres amigo de compartir lo que ya posees. Nunca prestas dinero u objetos valiosos y te resulta difícil resistir a la tentación de una posible ganancia económica (tirada de Redaños -20%).
89-90	**Buena puntería.** Has dedicado horas a prácticas de tiro y han dado sus frutos. Suma 15% a Lanzar y a una habilidad de combate a distancia cualquiera.
91-92	**Enfermedad venérea.** Alguno de tus contactos sexuales en este periodo te ha contagiado de algo bastante incómodo, aunque ya te has recuperado. Consulta el apartado de enfermedades venéreas de la pág. 255 para saber más. **d100 Enfermedad** 01-50 Ladillas 51-80 Herpes 81-100 Gonorrea
93-94	**Brújula humana.** Tienes una asombrosa capacidad para orientarte en casi cualquier situación y es muy difícil que te pierdas. Suma 20% a Supervivencia.
95-96	**Deuda de honor.** Alguien te hizo un gran favor y adquiriste una deuda que espera que sea saldada algún día. En algún momento se te requerirá que devuelvas el favor y no podrás negarte.
97-98	**Curandero.** Alguien con conocimientos médicos cuidó de ti y te enseñó rudimentos del arte de la sanación. Suma 10% a Primeros auxilios y Forrajear.
99-100	**Accidente.** Has sufrido un percance que te ha dejado secuelas. **1d100 Percance** 01-40 Pierna rota. Resultado par es la derecha, impar la izquierda. Tienes una leve y característica cojera. 41-60 Brazo roto. Resultado par es el derecho, impar el izquierdo. Cicatriz visible. 61-75 Quemadura en el rostro. Tienes una fea cicatriz. -2 a Aspecto. 76-85 Dolor crónico. Desde el accidente sientes dolor persistente en la zona afectada. Cada día debes superar una tirada de Redaños o todas tus habilidades y acciones sufren -10% adicional. 86-95 Disminución leve de un sentido. Resultado par, vista, impar oído. Las tiradas de Descubrir y Sentidos sufren -10% adicional. 96-100 Pérdida de uno o varios dedos de una mano. Resultado par, tu mano hábil, impar tu otra mano. Todas las habilidades realizadas con esa mano sufren -5% adicional.

Reputación

Hay que estar rematadamente loco, o muy harto de este mundo, para provocar a Soren "Sangriento" Skyler si no le estás encañonando al mismo tiempo. Se dice que el tipo ha liquidado al menos a una docena de hombres, y que en el 65 estuvo con Quantrill en Kentucky. Yo mismo he visto a Skyler quitar de en medio al último cazador de recompensas que vino buscándolo y puedo asegurarle que no conozco individuo más ladino y mortífero. Al pobre diablo apenas le dio tiempo a mencionar su nombre cuando "Sangriento" le descerrajó cuatro tiros y lo dejó tieso ahí mismo, junto a la barra. Después de eso no sé por dónde anda y, si le digo la verdad, amigo, no quiero saberlo.

—Norman Brandais, *barman*

Es la fama y el prestigio que logras durante tu vida de aventuras con tus hazañas, méritos, crímenes o acciones. Cuanto mayor es tu Reputación, más gente puede reconocerte y saber de tus andanzas. El prestigio es otro recurso para la gente de armas a ambos lados de la ley: los mejores siempre generan temor y respeto, lo que puede ser una baza a favor. Muchos criminales intentan los golpes más audaces para que se hable de ellos y su vanidad aumenta al conocer las jugosas recompensas que ofrecen por sus cabezas.

En el momento de crear el personaje es difícil haber acumulado una gran Reputación. Sólo es posible conseguir fama inicial con algún resultado aleatorio en la tabla de antecedentes. Hay tiempo de sobra para hacerse un nombre, ya que el prestigio y la fama hay que ganárselo a golpe de aventura.

SITUACIONES DE REPUTACIÓN

Situación	Suma a reputación
Acción militar brillante	+10%
Apaciguar una multitud	+10%
Asaltar una diligencia	+5%
Asaltar una localidad	+15%
Asaltar un banco	+10%
Asaltar un tren	+15%
Capturar vivo a un delincuente	+10%
Encontrar oro o plata	+5%
Enfrentarse a una fuerza superior en número	+10%
Escapar de prisión	+10%
Escapar de un linchamiento	+5%
Fundar un nuevo asentamiento	+10%
Negociar la paz, un tratado	+10%
Provocar un tumulto	+5%
Quemar o volar un edificio	+10%
Rematar o ejecutar a alguien indefenso	+2%
Rescatar rehenes o personas en peligro	+10%
Vencer en duelo o en combate singular	+5%
Por cada baja confirmada	+2%
Si es una acción especialmente difícil	+10%

Cuándo ganar Reputación

La reputación está pensada para darle una cierta dimensión legendaria al personaje cuando es protagonista de acciones extraordinarias. En el convulso ambiente de la Frontera la popularidad tiene que ver con actos especialmente violentos, el uso de las armas y el combate. Cada acto concreto impactante por el que puedas ser recordado te hace ganar una puntuación en porcentaje de Reputación que se va acumulando. En la tabla siguiente puedes encontrar un listado con algunos tipos de situaciones y la puntuación que otorgan. Además, el director de juego puede asignar un porcentaje extra si la situación entraña una dificultad especial ya que, por ejemplo, no es lo mismo escapar de la prisión del pequeño pueblo de Carnúel (Nuevo México) que fugarse del penal de Santa Fe.

Llevar a cabo la mayor hazaña del mundo no sirve de mucho si nadie la presencia. Para ganar Reputación es necesario que haya testigos. Cuanta más gente ve el suceso, más se corre la voz y más aumenta la fama. Al atribuir el porcentaje por situación, considera el número de testigos y suma también el valor a Reputación indicado en la siguiente tabla.

ASIGNACIÓN DE REPUTACIÓN

Testigos	Reputación
Compañeros y conocidos habituales	+1%
Hasta 10 personas	+5%
De 11 a 25 personas	+10%
De 26 a 50 personas	+15%
De 51 a 100 personas	+20%
Un barrio, pueblo o localidad pequeña	+25%
Hay un periodista local entre los testigos	+5%
Hay un periodista estatal entre los testigos	+10%
Hay un periodista nacional entre los testigos	+15%
Hay un periodista internacional entre los testigos	+25%
Se hizo un retrato del personaje	+20%
Si el personaje se encuentra en una zona donde su Reputación le precede todas las puntuaciones se reducen en 5%	

"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch ha estado en un pequeño pueblo de Nuevo México buscando a Dave "gatillo fácil" Preston, un peligroso criminal con una jugosa recompensa por su cabeza. Al dar con él, se lo ha encontrado con tres camaradas que se han mostrado reacios a prescindir de su compañía. Después de un intenso tiroteo, Dutch consiguió atrapar a Preston vivo, aunque sus amigos no tuvieron tanta suerte. Una veintena de testigos en el local presenciaron la hazaña de Justicia, por lo que el DJ considera que merece aumentar su Reputación. Por capturar vivo a "gatillo fácil" Dutch recibe 10% al ser una situación que habría hecho desistir a otro menos decidido; como además se enfrentó con éxito nada menos que a cuatro oponentes, el DJ le recompensa con otro 10%. Causó tres bajas confirmadas, aumentando su fama un 2% por cada uno y, por último, hay que añadir un 10% adicional por los testigos. En total, este acontecimiento aumenta su fama en 36% que añade al otro 27% que ya poseía por otras acciones similares en el pasado. La Reputación actual de Dutch pasa ahora a ser de 63%.*

Cómo funciona

Aunque el prestigio y la fama tienen un valor general en porcentaje, son tus actos los que hablan por ti. En la hoja de personaje hay un espacio para anotar cada suceso relacionado con la Reputación ganada y eso es lo que al final la gente recuerda.

La extensión de la fama se refleja por un porcentaje entre 1 y 150. Para saber si el aventurero es reconocido y la actitud que genera en los PNJ, el director tiene que lanzar 1d100. Si el resultado es igual o menor que tu Reputación, te reconocen por tus andanzas y la gente actúa en consecuencia.

Hay que tener en cuenta que en esta época no resulta sencillo identificar de forma precisa a una persona. Un éxito en una tirada sin modificar de Reputación siempre asocia la fama con un

nombre, pero relacionar ese nombre con un rostro reconocible es más complicado (-30%) si no se ha sido testigo directo del suceso o si no circula de manera pública un retrato fiel de la persona. La tabla sobre el alcance de la fama muestra los modificadores que afectan a la Reputación para hacer la tirada de reconocimiento. Todos los modificadores son acumulables y se aplican de manera temporal. Como norma general, si el resultado de la tirada modificada es un éxito, el aventurero es reconocido físicamente.

ALCANCE DE LA FAMA

Reconocimiento	Modificador*
Asociar la cara con la *Reputación*	-30%
El lugar exacto donde ocurrieron los hechos	+10%
Otra localidad dentro del mismo condado	+5%
Otra localidad del estado o territorio	0%
El aventurero ha cambiado su aspecto con éxito	-10%
La capital del estado o territorio	-10%
Localidad de otro estado o territorio próximo	-15%
Localidad de otro estado lejano	-25%
Capital de otro estado	-35%
Capital de la nación	-50%
Otro país	-90%

* Los modificadores se aplican temporalmente al realizar la tirada.

El DJ debe interpretar las reacciones lógicas de los PNJ teniendo en cuenta, por un lado, el motivo del prestigio del aventurero, y por otro, sus propias ideas y motivaciones. Un forajido famoso por asaltar trenes en Arizona puede ser una amenaza o un peligro para un ciudadano de a pie, un objetivo para un seguidor de la ley y ser objeto de admiración para otros delincuentes.

Falsa Reputación

Muchos son los charlatanes que van por ahí dándoselas de alguien importante. En estos casos, de manera temporal, estos "fantasmas" pueden ganar un porcentaje similar al que otorga el acto real, pero sin la bonificación por testigos y solamente hasta que alguien desmonte su historia. Si un aventurero quiere ir fanfarroneando por ahí, primero debe conseguir un éxito en una tirada de Persuadir. Si el resultado de esta prueba de habilidad es un éxito, entonces el DJ hace una tirada de Suerte para comprobar si hay algún testigo presencial del suceso real entre el auditorio que pueda contradecirle. Si la fortuna sonríe al personaje, puede anotarse ese porcentaje de Reputación pero marcándolo como temporal y sabiendo que en cualquier momento la verdad puede salir a relucir con efectos inesperados.

La Reputación en combate

Tener un prestigio temible en combate puede ser un arma de doble filo: por un lado, bastantes oponentes rehusarán el enfrentamiento, pero al mismo tiempo la fama puede atraer a muchos con ganas de acrecentar su leyenda.

Cuando tienes una gran Reputación por acciones en combate y te enfrentas con un PNJ en un duelo o una trifulca, el DJ hace una prueba de Reputación para ver si tu oponente es consciente de tu fama. Si eres reconocido, para no flojear y evitar la contienda, el PNJ tiene que superar con éxito una tirada de Redaños con un modificador negativo igual a tu Reputación después de haberle aplicado los modificadores por alcance de la fama. Si a pesar de querer retirarse, tu enemigo se ve obligado a combatir, todas sus habilidades durante ese enfrentamiento sufren un modificador adicional de -10% debido al temor y los nervios. Si el PNJ supera la tirada, el combate transcurre de forma normal.

Indios y Reputación: *coups*

Para la mayoría de las tribus de nativos americanos hay un método infalible para ganar reputación dentro de la tribu: obtener honores de guerra en combate. Estas hazañas a las que los indios llaman *coups* pueden tener diversa naturaleza y se hacen físicamente visibles para los demás miembros de la tribu mediante tocados de plumas de águila, si salen ilesos, o pintándose una pluma en el cuerpo si resultan heridos en la acción. Para ganar un honor de guerra debe existir un riesgo real de poder morir o ser herido. Un guerrero que gana honores de guerra aumenta el respeto de toda la tribu hacia él y su propia influencia dentro de la comunidad.

Los *coups* indios sólo son aplicables para tiradas de otros nativos americanos o bien con aquellos que puedan entender el significado de los *coups* (a través de Conocimiento tribal, por ejemplo). Un personaje nativo americano puede ganar y aplicar Reputación también de la forma general, pero se apunta y controla como un prestigio independiente en la ficha de aventurero.

COUPS INDIOS

Hazañas de guerra	Reputación (1 *coup*)
Arrancar la cabellera de un enemigo	+5%
Coger un objeto o arma a un enemigo vivo	+10%
Golpear a un enemigo herido	+2%
Golpear antes que nadie al primero de los enemigos que después morirá en la batalla	+10%
Increpar o provocar al enemigo desde menos de 5 m	+2%
Matar a un enemigo	+5%
Tocar a un enemigo vivo con las manos desnudas, el arco o un bastón antes de dañarle	+10%
Robar un caballo de un enemigo vivo	+15%

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia está tomando unas copas tranquilamente en el pequeño garito de Fred Grafton, cuando un individuo bastante entonado se acerca a la barra y tropieza con él, derramándole el whisky. Ofuscado en un primer momento, el merluzón empuja a Dutch y le lanza toda clase de improperios. Dutch, fríamente, da un paso atrás mientras le dirige una mirada imperturbable. La dificultad para asociar la cara de Justicia con su prestigio es -30%, pero al llevar tiempo actuando en el mismo condado de Nuevo México, se aplica un modificador +5%, de forma que para esta tirada su Reputación final se queda en un 38% (63% original -25% al final). El DJ lanza y obtiene 32%, un éxito. Aunque nublado por el alcohol, el tipo sabe a quién se enfrenta y empiezan sus dudas. Con Redaños al 50%, el pobre diablo necesita sacar un 12% o menos con los dados (Redaños del borracho 50% -38% que es la Reputación real de Justicia en esta situación) para mantener el tipo o se disculpará y se retirará realmente asustado.*

Una vez que la fama se adquiere y se extiende, es casi imposible hacerla desaparecer, o si no que se lo digan a Will Munny. El DJ puede justificar modificadores negativos en tiradas de Reputación si ha transcurrido el tiempo suficiente como para que a la gente le cueste recordar y eso contando con que el aventurero haya dejado por completo de protagonizar actos semejantes.

Tipos de aventurero

El tipo de aventurero representa el papel concreto o la función específica que vas a desempeñar en el momento de comenzar el juego. Los tipos contienen algunos de los arquetipos más característicos de la ambientación del Salvaje Oeste: por ejemplo, el tipo de personaje "fuera de la ley" puede ser específicamente un bandido, un cuatrero, un forajido o un pistolero.

Los tipos de aventurero son la plantilla con la que se termina de dar la forma al personaje e incluyen comentarios descriptivos generales sobre la naturaleza del rol a desempeñar, una lista de personas reales con esa actividad, las habilidades generales y específicas que otorga y el dinero y equipo iniciales con los que comienza el personaje.

Dedica un momento a dar un vistazo a los distintos tipos y arquetipos de aventureros para ver cuál puede encajar mejor con el papel que deseas interpretar. Ten en cuenta las posibles restricciones que aparezcan indicadas: hemos intentado reducirlas al mínimo y las existentes son fruto inevitable de la realidad social y cultural del momento. La lista de nombres conocidos que hay en cada grupo puede serte útil para buscar referencias e inspirarte y siempre puedes recurrir a películas, libros o cómics donde aparezca reflejado algún personaje de tu gusto que encaje en una de estas plantillas.

Habilidades del aventurero

Todos los tipos de aventurero otorgan un total de doce habilidades relacionadas con su actividad. Ocho de esas habilidades se consideran generales y son comunes para todos los arquetipos incluidos en ese tipo. Las cuatro habilidades restantes se consiguen a través de la elección del arquetipo concreto y representan los verdaderos puntos fuertes del personaje.

Una vez elegido el aventurero específico, añade 25% a cada una de sus doce habilidades (tanto las comunes como las especialidades), sumando ese porcentaje a cualquier base o puntuación previa indicada en la ficha de aventurero.

A continuación, reparte 80 puntos entre las cuatro especialidades como desees, sumando esas cantidades en la ficha como en el caso anterior.

- **Límite inicial de habilidades:** recuerda que el máximo inicial de puntuación en una habilidad para un aventurero recién creado de hasta 40 años es de 75%. Cualquier punto o bonificación adjudicado a una habilidad que supere esa cifra se ignora.

Finalmente, anota los ingresos, dinero y equipo inicial indicados para cada arquetipo en sus apartados correspondientes y continúa con el paso final.

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia es un cazador de recompensas, un arquetipo dentro del grupo de representantes de la ley. Una vez sumado el 25% a las doce habilidades de su tipo de aventurero, queda de la siguiente manera: Cabalgar, 54% (29% previo+25%); Descubrir, 39% (SEN 14+25%); Persuadir, 44% (19% previo+25%); Intimidar 45%, (20% previo +25%); Leer y escribir (inglés), 46% (21% previo+25%); Leyes, 36% (CUL 11+25%); Perspicacia, 34% (CAR 9+25%). Elige Pelea como habilidad de combate adicional con 41% (CPO 16+25%), Primeros auxilios, 36% (CUL 11+25%); Rastrear, 39% (SEN 14+25%); Sigilo, 59% (34% previo+25%); y Revólver, 55% (30% previo+25%).*

Ahora reparte 80 puntos entre sus especialidades: Primeros auxilios, 61% (+25%); Rastrear, 64% (+25%); Sigilo, 69% (+10%); y Revólver, 75% (+20%).

Justicia no tiene ingresos fijos, pero dispone de 125 dólares ahorrados como dinero en efectivo para empezar. Apunta el equipo inicial y elige un revólver Frontier como arma corta y un rifle Henry como segunda arma.

Personalización y ajustes

El último paso en la creación del aventurero consiste en darle un toque más personal, repartiendo puntos de libre distribución para ajustar sus habilidades a tu gusto. Dispones de 200 puntos para repartir como consideres oportuno entre todas las habilidades que aparecen en la ficha de aventurero pero considerando las siguientes limitaciones:

- No puedes asignar a ninguna habilidad más puntos que el doble de su característica base.
- Ninguna habilidad puede superar una puntuación de 75% de porcentaje inicial una vez creado el personaje.

Una vez repartidos todos los puntos puedes terminar de equiparte con lo que consideres necesario utilizando tu dinero inicial. Consulta la disponibilidad y el precio de armas y objetos útiles a partir de la página 143.

"JUSTICIA" DUTCH: *Antonio reparte los 200 puntos de libre distribución de Justicia Dutch de la forma siguiente:*

- **Cabalgar:** *11 puntos, sumando un total de 65%.*
- **Descubrir:** *21 puntos, sumando un total de 60%.*
- **Esconderse:** *gasta 28 puntos para aumentar la habilidad hasta el 53%. Aunque quisiera no puede repartir en esta habilidad más puntos ya que no puede asignar más del doble de su característica SEN.*
- **Intimidar:** *5 puntos, para alcanzar el 50%.*
- **Lazo:** *24 puntos, sumando un total de 53%.*
- **Maña:** *12 puntos, sumando un total de 33%.*
- **Primeros auxilios:** *9 puntos, para alcanzar 70%.*
- **Perspicacia:** *16 puntos para aumentar la habilidad hasta 50%.*
- **Cuchillo y navaja:** *24 puntos para sumar un total de 36%.*
- **Pelea:** *19 puntos para llegar al 60%.*
- **Rifle:** *31 puntos para alcanzar el 50%.*

Dale un vistazo a la ficha inicial completa de Dutch en la página siguiente. Tiene apuntados ya el equipo inicial, armas, munición y dinero en efectivo en sus correspondientes apartados y ninguna de sus habilidades supera el tope inicial de 75% impuesto por su edad. Dutch está listo para iniciar sus correrías.

Ficha de aventurero

Dutch McKinley

Director: DPC

Jugador: Antonio

Nombre: Dutch McKinley Alias: Justicia Dutch Edad: 33

Tipo de PJ: Representante de la ley - Cazador de recompensas

Descripción: Alto y de poblado cabello oscuro, barba densa, ojos verdes y mirada severa.

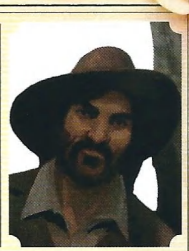
Altura: 1,82 Peso: 77 kg

Aspecto: 11 Normal Mano hábil: Zurdo

Talento especial: Duro de pelar (+20% Redaños contra Tortura)

CARACTERÍSTICAS

CPO	16	DES	19	REF	12
SEN	14	CAR	9	CUL	11



Modif. daño	+2	Aguante	83 %
Reputación	%	Redaños	52 %
MR	-10 %	Puntos de hazaña	2

Movimiento (por acción): Correr 12 m Andar y sigilo 4 m

SALUD

ES	Intacto	Herido	Malherido	Crítico	Moribundo
	Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Incons.: -10% [-10% • Mov/2] -1 PV 2 asaltos	Incons.: -20% [-20% • Mov/3] -1 PV 2 asaltos	Incons.: auto [-40% • Mov 0] Aguante/asalto
PV	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11	12 13 14	15 16	17+
PD					
Sanar	SM	-5%	-10%	-15%	-20%

Herida grave: 8

Localizaciones	Cabeza	Pecho	Abdomen	Pierna d.	Pierna i.	Brazo d.	Brazo i.
Daño general	(×2)	(×1)	(×1)	(/2)	(/2)	(/2)	(/2)
Según tirada	1	2-6	7-10	11-13	14-16	17-18	19-20
Ataque preciso	-40%	-10%	-15%	-15%	-15%	-25%	-25%

Heridas y secuelas graves

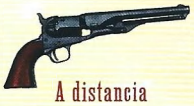
HABILIDADES GENERALES

Artesanía [SEN]		
Cabalgar [DES]	65%	
Cartografía [CUL]		
Cerrajería [DES]		
Cocinar [SEN]		
Comerciar [CAR]		
Conducir carro [CPO]		
Conducir ganado [CPO]	26%	
Conoc. animal [CUL]		
Conoc. ferrocarril [CUL]		
Conocimientos [CUL]	43%	
Conoc.		
Conoc.		
Conoc.		
Conoc. tribal [CUL]		
Descubrir [SEN]	60%	
Desenfundar [REF]		
Disfraz [SEN]		
Doma [CAR]		
Escapismo [CPO]		
Esconderse [SEN]	53%	
Falsificar [SEN]		
Fingir [CAR]		
Forrajear [CUL]		
H. artística [SEN]		
Hurto [DES]		
Idioma inglés	Auto.	★
Idioma		
Idioma		
Idioma		
Ingeniería [CUL]		
Intimidar [CAR]	50%	
Juego [SEN]		
Juegos de manos [DES]		
Lanzar [CPO]		
Lazo [DES]	53%	
Leer y escribir [CUL]	46%	
Leyes [CUL]	36%	
Liderazgo [CAR]		
Maña [CUL]	33%	
Medicina [CUL]		
Minería [CUL]		
Mitos y leyendas [CUL]		
Nadar [CPO]		
Navegar [DES]		
Ocultar objetos [DES]		
Perspicacia [CAR]	50%	
Persuadir [CAR]	44%	
Poner trampas [DES]		
Prim. auxilios [CUL]	70%	
Rastrear [SEN]	64%	
Saltar [REF]		
Seducir [CAR+Aspecto]		
Sigilo [REF]	69%	
Signos y señales [SEN]		
Supervivencia [SEN]		
Táctica [CUL]		
Telegrafía [CUL]		
Teología [CUL]		
Tortura [CAR]		
Trepar [CPO]	27%	
Venenos [CUL]		

COMBATE

Cuerpo a cuerpo

Asta [REF]	36%
Cuchillo y navaja [REF]	
Filo [DES]	
Látigo/cadena [REF]	60%
Pelea [CPO]	
Tomahawk [CPO]	



A distancia

Arco [DES]	
Artillería [CUL]	
Escopeta [DES]	
Explosivos [CUL]	
Revólver [DES]	75%
Rifle [DES]	50%

ARMAS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corto	Medio	Largo	M	R	F	E
Smith & Wesson Schofield .45	R S	.45 Schof.	1	5+1	-10%	18 m	35 m	55 m	70 m	6	3	98%	12
Colt Frontier 1873	R S	.44-40 W	1	4+1	-10%	15 m	30 m	45 m	60 m	6	2	98%	12
Rifle Henry .44	RI	.44 Henry	2	4+1	-15%	92 m	185 m	275 m	365 m	15	4	96%	18
Cuchillo de carnicero	CU	—	—	2+1	-15%	8 m	16 m	24 m	32 m	—	—	—	6

Capacidad de carga

Carga (CPO)	16 kg
Levantar (CPOx5)	80 kg
Durante (CPO/2)	8 segundos

Equipo personal

Caballo con silla y arneses, ropa usada, alforjas, cantimplora, carteles de fugitivos (3), cuerda (10 m), manta, pistolera al cinto, raciones (1 semana), revólver S&W Schofield, revólver Colt Frontier, rifle Henry, cuchilla de carnicero

Efectivo: 125 $

© 2017 Wild Bunch Publishing, S.L. Se permite fotocopiar sólo para uso personal. Puedes descargar la ficha de aventurero de www.wildbunch-publishing.com.

Representantes de la ley

Son los encargados de preservar el orden y proteger a los honestos ciudadanos en un territorio hostil plagado de rufianes y oportunistas sin escrúpulos. Para proteger a una comunidad de la Frontera hay que ser tan duro como los criminales a los que se combate y muchos de estos hombres, además de llevar una bonita placa, cuentan con experiencia militar o han conocido de primera mano la vida al otro lado de la ley.

Restricciones raciales: los personajes indios no pueden ejercer como detectives de la Pinkerton, *marshal*, *sheriff* u oficiales de policía al uso. Consulta el apartado al final de la página 42 para saber más.

Habilidades comunes

✦ Cabalgar ✦ Descubrir ✦ Intimidar ✦ Leer y escribir ✦ Leyes ✦ Perspicacia ✦ Persuadir ✦ 1 habilidad de combate diferente de la especialidad

✦ Cazador de recompensas

Viajan por toda la Frontera siguiendo la pista a los más peligrosos criminales por los que se ofrezcan jugosas recompensas. Estos profesionales de la caza humana combinan un extraordinario manejo de las armas con el olfato del mejor rastreador y la astucia del zorro. No es un trabajo sencillo, ya que es habitual para poder cobrar que el prófugo esté vivo y lo cierto es que nunca lo pone fácil. Los cazadores de recompensas no están bien vistos por los represantes de la ley que tienden a identificarlos con criminales en potencia que buscan legitimación en el uso de las armas.

Nombres conocidos

- **Seth Bullock:** *sheriff* en los condados de Lewis y Clark, Lawrence y alguacil de los Estados Unidos para el territorio de Dakota.
- **Charlie Bassett:** *sheriff* del condado de Ford en Kansas y alguacil de Dodge City.
- **Edward "Ned" Wilkerson:** medio Cherokee, minero, editor, *sheriff* en California y jefe de la policía de San Diego.
- **Ben Daniels:** *marshal* de los Estados Unidos del condado de Pima, comisario superintendente de la prisión territorial de Yuma.
- **Steve "Big Steve" Long:** forajido y representante del *marshal* en Laramie, Wyoming.
- **Jeff Milton:** antiguo *ranger* y ayudante del *marshal* es el actual jefe de policía de El Paso, Texas.

Especialidades

✦ Primeros auxilios ✦ Rastrear ✦ Sigilo ✦ Revólver

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 125,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, ropa desgastada, alforjas, cantimplora, carteles de fugitivos (1d4), cuerda (10 m), manta, pistolera al cinto, raciones (1 semana), saco de dormir.
Armas: un revólver a elegir con 50 cartuchos y una segunda arma a elegir.

Detective de la Pinkerton

Nacida como un servicio de seguridad privada, esta agencia de detectives ha terminado convertida en un auténtico servicio secreto, especializado en misiones de infiltración y de desactivación de grupos de desestabilizadores. Vista por muchos como un brazo armado más del poder político o económico, los detectives de esta agencia son conocidos por su recto comportamiento, ya que nunca aceptan sobornos y gustan de colaborar con las fuerzas policiales locales. No poseen autoridad legal oficial, pero son famosos por respetar y cumplir escrupulosamente sus contratos, ya sea en el seguimiento y rastreo de criminales, controlando a huelguistas o en tareas de protección y seguridad de envíos delicados.

Puedes encontrar más información sobre la agencia Pinkerton en la pág. 251.

Especialidades

Cerrajería · Falsificar · Telegrafía · Revólver

Ingresos: 60,00 $ al mes y dietas 5 ¢ por km de desplazamiento.
Dinero inicial: 175,00 $.
Equipo inicial: ropa elegante, libreta de notas, documentos sobre casos (1d4), juego de ganzúas, lápiz, lupa, maleta o mochila, pistolera sobaquera, reloj de bolsillo normal.
Armas: un revólver a elegir con 50 cartuchos y navaja.

Marshal

Ejercen las funciones de alguaciles judiciales debiendo hacer cumplir las órdenes y leyes de corte local o federal y garantizando el funcionamiento del sistema de justicia. Abarcan numerosas funciones, desde ayudar en la realización del censo hasta ejecutar sentencias de muerte, aunque tienen un papel especial en la persecución de fugitivos y en la confiscación de propiedades.

A los alguaciles locales de localidades pequeñas se los elige o asigna otorgándoles prerrogativas similares a los de un jefe de policía.

Los alguaciles federales *(Deputy US Marshals)*, son nombrados por el *US marshal* del distrito (cargo elegido directamente por el gobierno central) y actúan sobre grandes extensiones de territorio protegiendo las leyes federales y solapándose a veces con las jurisdicciones de los *sheriff* del condado y los agentes locales.

A pesar de ser funcionarios, la remuneración de los *marshal* se basa principalmente en tasas según los servicios prestados, sin poseer sueldo fijo.

Especialidades

Liderazgo · Signos y señales · Telegrafía · Revólver

Ingresos: 200,00 $ fijos anuales más comisiones: 2,00 $ por tarea burocrática (entregar citaciones o multas), 4,00 $ por arresto, 4 ¢ por km de desplazamiento.
Dinero inicial: 175,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, ropa elegante, alforjas, libreta de notas, carteles de fugitivos (1d4), cuerda (10 m), insignia de *marshal*, lápiz, manta, 2 pares de grilletes, pistolera al cinto.
Armas: un revólver y una escopeta a elegir con 50 cartuchos cada uno.

A ambos lados de la ley

En un territorio donde los respetables representantes de la comunidad son a la vez dueños de negocios de dudosa moralidad y legalidad, no es extraño ver a criminales y pistoleros convertidos en agentes de la ley. Después de todo, nada mejor para atemorizar a los malhechores que una excelente reputación con el manejo del revólver. Y en eso muchos criminales tienen extensa y probada experiencia.

Sólo un peligroso pistolero y asesino suele tener redaños suficientes para enfrentarse e intimidar a otros de su misma calaña, por lo que en muchos lugares es habitual ofrecerles la estrella de comisario cuando se necesita ser resolutivo. Nada impide que un tipo buscado por asesinato en un estado ejerza como alguacil en otro territorio, siempre que no acuda alguien a reclamarlo y acabe generando muchos más problemas de los que resuelve.

También se da el caso de algunos que aprovechan su nuevo y respetable cargo para pluriemplearse en sus actividades delictivas, y no es extraño encontrar alguaciles ladrones de caballos, jugadores de ventaja o ladrones y asesinos. Cuando esto sucede, sus conciudadanos acaban tomando cartas en el asunto y la cosa no acaba demasiado bien para ellos.

A nivel de juego un aventurero que se mueva entre ambos lados de la ley no recibe beneficio alguno de otra clase o tipo de aventurero diferente al que eligió originariamente. Sus propios actos le situarán a un lado u otro de esa finísima línea.

Oficial de policía

Los policías son los cuerpos de seguridad de las ciudades y pequeñas localidades. Su ámbito de actuación se limita a hacer cumplir las ordenanzas municipales y mantener la paz. Muchos comisarios de pequeños pueblos son, en realidad, policías que responden ante el *sheriff* del condado o un *marshal* federal. Los policías son un cargo elegido por la autoridad política.

Especialidades

Comerciar · Conocimientos · Maña · Pelea

Ingresos: 35,00 $ al mes.
Dinero inicial: 110,00 $.
Equipo inicial: ropa normal o uniforme, libreta de notas, grilletes, lápiz, porra, pistolera al cinto, silbato.
Armas: un revólver a elegir con 50 cartuchos.

Ranger de Texas

Cabalgan como mexicanos, rastrean como indios, disparan como hombres de Tennessee y pelean como demonios. Una de las fuerzas de la ley más antigua del país. Fundados originalmente como fuerza formada por los propios colonos texanos para protegerse de los ataques indios, su evolución ha pasado de milicia convencional a innovadora fuerza de caballería (no en vano son los primeros en incorporar el revólver a su arsenal). Se caracterizan por ser un contingente totalmente multicultural y cada miembro aporta su propio equipo. Su principal misión es proteger la frontera de Texas de las incursiones indias y luchar contra los criminales estatales. A pesar de su legendaria

ferocidad, los *rangers* tienen escasa jurisdicción real fuera de su territorio.

Puedes encontrar información más detallada sobre los *Rangers* de Texas en la pág. 250.

Especialidades

✦ Rastrear ✦ Supervivencia ✦ Cuchillo y navaja ✦ Revólver

Graduación: lanza 1d10.

01	Capitán (suma 20% a *Liderazgo* y *Táctica*)
02-03	Teniente (suma 10% a *Liderazgo* y *Táctica*)
04-05	Sargento (suma 5% a *Liderazgo* y *Táctica*)
06-10	Tropa

Ingresos: capitán 100,00 $ al mes, teniente 75,00 $, sargento 50,00 $, tropa 30,00 $.

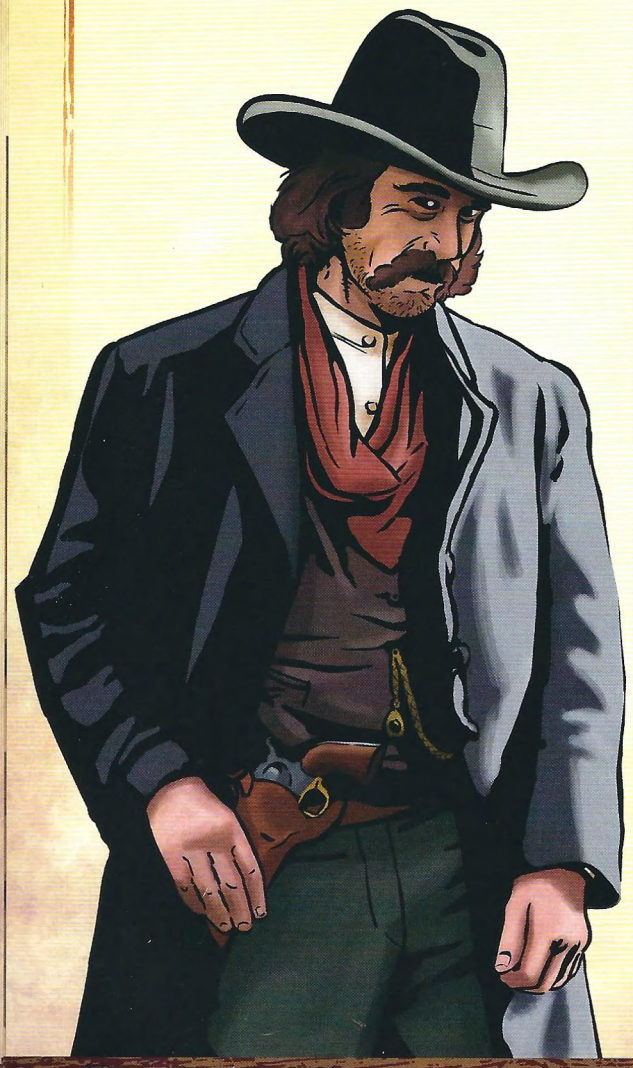
Dinero inicial: capitán y teniente: 175,00 $. Sargentos y tropa: 100,00 $.

Equipo inicial: caballo equipado, ropa normal, alforjas, cantimplora, carteles de fugitivos (1d4), cuerda (10 metros), manta, pistolera al cinto, prismáticos, raciones (1 semana), saco de dormir.

Armas: un revólver a elegir con 50 cartuchos y un cuchillo.

✦ *Sheriff*

Mantienen la paz en un condado o comarca. Investigan los crímenes y detienen a los delincuentes ejerciendo de carceleros del condado. También denominados comisarios, en muchas ocasiones recaudan los impuestos de la zona. Habitualmente es un cargo electo, aunque en caso de necesidad puede ser directamente contratado por la autoridad del territorio. Su rango de influencia es el condado, pero en algunas ciudades y pueblos pequeños también denominan *sheriff* al representante de la ley.



Especialidades

✦ Lazo ✦ Liderazgo ✦ Pelea ✦ Escopeta

Ingresos: 20,00 $ a la semana más comisiones. 1,00 $ por multa o tarea burocrática, 2,00 $ por arresto, 2 ¢ por km de desplazamiento y un 10% de todos los impuestos recaudados.

Dinero inicial: 150,00 $.

Equipo inicial: caballo equipado, ropa sobria, alforjas, carteles de fugitivos (1d4), cuerda (10 m), grilletes, insignia de comisario, manta, pistolera al cinto.

Armas: un revólver y una escopeta a elegir con 50 cartuchos cada uno.

✦ Ayudantes

Los *marshal*, *sheriff* y oficiales de policía tienen la potestad de nombrar a sus propios ayudantes, aunque deben pagarlos de su propio bolsillo.

Un personaje también puede elegir ser ayudante de uno de estos representantes en lugar de ostentar el cargo principal. Las habilidades, puntos y equipo inicial son los mismos del cargo principal, aunque el sueldo se reduce a una cuarta parte y el dinero con el que se cuenta al principio se queda en la mitad. Ni que decir tiene que un ayudante está supeditado a las órdenes y autoridad de su inmediato superior.

Personajes indios como representantes de la ley: policía india

Como norma general, los personajes indios no pueden ejercer como detective de la Pinkerton, *marshal*, *sheriff* u oficial de policía (sí pueden ser cazadores de recompensas o *rangers*, por ejemplo). Sin embargo, es posible obtener los beneficios de este tipo de personaje si se ejerce como miembro de la policía india en una reserva. Creados a partir de 1878, la policía india depende de la autoridad y estructura del agente indio responsable de la reserva y sólo actúa dentro de los límites de la misma. A nivel de juego, un policía indio realmente no tiene autoridad ni influencia legal alguna y recibe las mismas habilidades y equipo que el oficial de policía, aunque la tercera parte de sus ingresos y dinero inicial.

Fueras de la ley

La Frontera es el caldo de cultivo perfecto para proscritos, vividores y criminales violentos, siempre dispuestos a coger lo que se les ponga por delante con el derecho que les otorga sus seis tiros. Los atracadores de bancos, cuatreros y bandidos cuentan con la ventaja de una difícil y extensa orografía, la no siempre idónea distribución de las fuerzas del orden y unas comunicaciones incipientes para salirse con la suya. No importa si su motivación es el dinero, golpear al sistema o forjar una leyenda, estos desperados constituyen una auténtica y permanente amenaza para el orden y la paz en el territorio.

Restricciones raciales: ninguna.

Habilidades comunes

★ Cabalgar ★ Esconderse ★ Intimidar ★ Saltar ★ Supervivencia ★ Tortura ★ Trepar ★ 1 habilidad de combate diferente de la especialidad

★ Bandido, salteador de caminos

Son el primer escalafón de criminales y maleantes. Suelen ser gente sencilla, sin muchas luces y no demasiado organizados que usan el robo con fuerza como un recurso rápido y sencillo, así que tratan de elegir presas y golpes fáciles. Sus principales objetivos son forasteros que viajan solos o pequeños transportes sin apenas protección. Acostumbran a no alejarse en exceso de sus escondites habituales y en ocasiones algunos forman parte de una respetable comunidad local, ocultando su doble vida. A diferencia del temible forajido, los bandidos intentan pasar lo más desapercibidos posible y no acostumbran a hacer alardes de sus acciones o botines.

Especialidades

★ Ocultar objetos ★ Persuadir ★ Cuchillo y navaja ★ Rifle o Escopeta

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 25,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, bandoleras de munición cruzadas, ropa desgastada, alforjas, cuerda (10 m), manta, odre de agua, raciones (2 días), saco de arpillera.
Armas: un puñal o machete, un rifle o una escopeta a elegir con 150 cartuchos.

★ Cuatrero

Especializadas en robar ganado, las bandas de cuatreros habitualmente están formadas por vaqueros resentidos o caídos en desgracia que conocen el funcionamiento del mercado de animales a la perfección. Suelen actuar utilizando el elemento sorpresa cuando los rebaños son conducidos con poca protección, procurando dispersar a las reses o caballos y así hacerse con el mayor número posible de piezas sin demasiado riesgo. También pueden robar a pequeños ranchos valiéndose de la oscuridad y el sigilo, tratando de evitar la confrontación directa. Las bandas organizadas de cuatreros vuelven a marcar las reses para dificultar su identificación y las conducen a los mercados oficiales donde obtienen un buen precio. Ser cuatrero es un negocio arriesgado debido a que la ley, animada por los ganaderos, tiene un empeño especial en perseguir estos delitos contra la propiedad.

Nombres conocidos

- **Josey Wales:** antiguo teniente de la guerrilla de William "Bloody Bill" Anderson. Perseguido por rebelde insurrecto. Se ofrecen 3.000 $ por su cabeza.
- **John Joshua Webb:** antiguo cazador de bisontes y minero, ha sido vigilante y alguacil de la ciudad de Las Vegas antes de convertirse en pistolero y salteador de trenes y diligencias.
- **Brown "El gafe":** líder de la banda de Dodge City que opera en Nuevo México. Utiliza su buena posición política para encubrir los crímenes de su banda.
- **Haskay-bay-nay-natyl (Apache Kid):** antiguo sargento de *scouts* del ejército, buscado por desertor y crímenes contra ranchos de Nuevo México y Arizona. Se ofrecen 5.000 $ por su cabeza.
- **Los sanguinarios Espinosa:** una banda de hermanos (Felipe y José) que atemorizan el territorio de Colorado asesinando viajeros solitarios.
- **William "Curly Bill" Brocius:** cuatrero, pistolero y atracador del condado de Cochise. Fue recaudador de impuestos y es conocido por su asociación con Johnny Ringo, miembro de la banda de los *cowboys*.
- **Sam Bass:** ladrón de trenes y diligencias y cuatrero. Le encanta gastarse su parte del botín en las mesas de juego.
- **John "Dedos fríos" Harding:** antiguo sureño reconvertido en peligroso pistolero con 40 muertes confirmadas.

Especialidades

★ Conducir ganado ★ Lazo ★ Rastrear ★ Revólver

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 120,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, ropa de *cowboy*, alforjas, cantimplora, cuerda (10 m), fósforos, hierro de marcar, manta, pistolera al cinto, raciones (2 semanas), saco de dormir, útiles de cocina.
Armas: revólver a elegir con 50 cartuchos y otra arma a elegir.

★ Forajido

Muchos antiguos combatientes desencantados e inadaptados acaban convertidos en los peores criminales que atemorizan el territorio. Organizados en temibles grupos, emplean tácticas militares para asaltar violentamente bancos y trenes, alentados por desafiar el sistema y forjar su propia leyenda. Héroes para algunos, villanos para la mayoría, estos brillantes malhechores son capaces de tramar complicados planes y reunir numerosos recursos para burlar a la justicia y salirse con la suya. En definitiva, al margen de la sociedad convencional, han terminado por convertir el delito en su forma de vida.

Especialidades

★ Lanzar ★ Táctica ★ Explosivos ★ Revólver

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 120,00 $.

Equipo inicial: caballo equipado, ropa desgastada, alforjas, cantimplora, cuerda (10 m), fósforos, manta, pistolera al cinto, prismáticos, raciones (1 semana), saco de dormir, útiles de cocina.
Armas: un revólver con 50 cartuchos y 2 cartuchos de dinamita o una segunda arma a elegir.

Matón o *bouncer*

Fornidos, violentos y malencarados los matones ejercen principalmente como vigilantes en locales o guardaespaldas. Muy habituales en tugurios concurridos donde el alcohol corre a raudales, su primer y principal recurso contra los alborotadores son sus puños, aunque no tienen reparos en utilizar métodos más expeditivos si la situación se pone difícil. Aunque no es una profesión muy lucrativa, tiene la ventaja de poder cobrar en especie, ya sea con alcohol gratis o chicas.

Especialidades

Descubrir · Lanzar · Perspicacia · Pelea

Ingresos: 10,00 $ al mes + comisión de 2 ¢ por cada cliente que traiga al local.
Dinero inicial: 50,00 $.
Equipo inicial: ropa normal, baraja usada, petaca de licor, tabaco de mascar.
Armas: una cachiporra y otra arma de su elección con 50 cartuchos de munición si procede.

Pistolero

Expertos en el uso de las armas de fuego que alquilan sus habilidades al mejor postor. Curtidos en tácticas de combate, muy pocos se enfrentan a estos asesinos profesionales y viven para contarlo de forma que su sola presencia ya funciona como efecto disuasorio. Aunque su ego y su personalidad son difíciles, sus servicios nunca son baratos y se aprecian de cumplir siempre escrupulosamente sus contratos. Habitualmente son contratados por personas acaudaladas que necesitan hacer avanzar sus intereses en la dirección correcta en zonas conflictivas.

Especialidades

Desenfundar · Liderazgo · Táctica · Revólver

Ingresos: cada uno pone el precio que considera adecuado a sus servicios.
Dinero inicial: 100,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, ropa elegante, alforjas, cantimplora, cuerda (10 m), fósforos, guantes, reloj de bolsillo, pistolera al cinto.
Armas: dos revólveres de su elección y 100 cartuchos.

Fronterizos

Los territorios vírgenes de la Frontera no tienen secretos para ellos y están acostumbrados a sobrevivir en circunstancias difíciles y solitarias. Desde vaqueros hasta buscadores de oro, pasando por solitarios tramperos o pacíficos colonos, todos tratan de construir su futuro en medio de un territorio salvaje y son los verdaderos protagonistas de la expansión hacia el Oeste.

Restricciones raciales: los indios criados en su tribu no pueden ser colonos ni correos. Aunque no es frecuente encontrar buscadores de oro, comancheros o vaqueros indios tradicionales, se conocen algunos casos.

Habilidades comunes

★ Artesanía ★ Conoc. animal ★ Descubrir ★ Esconderse ★ Maña ★ Supervivencia ★ Otro idioma ★ 1 habilidad de combate diferente de la especialidad

★ Buscador de oro

Una forma de tratar de hacerse rico como cualquier otra. Allí donde se cree que hay oro una avalancha de esperanzados buscadores se lanza a la explotación de posibles yacimientos llevando consigo todas sus pertenencias. California es el nuevo Dorado y la mayoría se dirige allí a encontrar su fortuna o se reparten por otros territorios, cribando cada arroyo con la esperanza de encontrar el dorado metal. Donde un emprendendor tiene éxito, pronto acaba por surgir una pequeña ciudad, con cientos o miles de personas pugnando por una concesión.

Especialidades

★ Comerciar ★ Minería ★ Perspicacia ★ Explosivos

Ingresos: lanza Suerte. 01-50: encontró un pequeño yacimiento anteriormente, suma 3x4d10 $ al dinero inicial. 51-100: aún no ha sido afortunado.
Dinero inicial: 30,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, mula de carga, ropa muy usada, alforjas, cantimplora, cedazo, cuerda (20 m), fósforos, lámpara de petróleo, manta, pico y pala, raciones para 2 semanas, tienda de campaña, útiles de cocina.
Armas: una navaja, una escopeta con 50 cartuchos y 5 cartuchos de dinamita.

★ Colono

La economía del país aún se sostiene en gran parte gracias a la ingente cantidad de agricultores que tratan de explotar un enorme y rico territorio. Tal vez no sea la actividad más excitante del mundo, pero en gran parte los nuevos agricultores son la piedra angular de la colonización hacia el Oeste al avanzar con sus familias en busca de terreno fértil en el que establecerse.

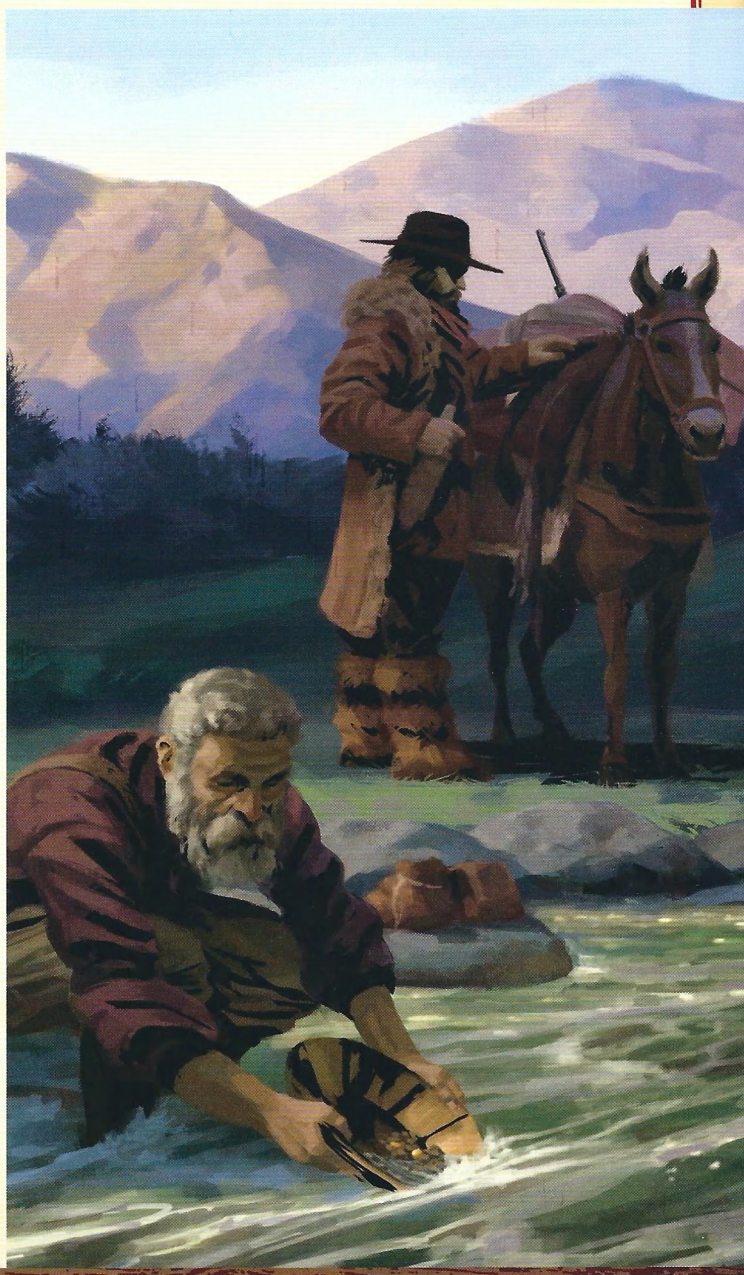
Especialidades

★ Conducir carro ★ Cocinar ★ Forrajear ★ Escopeta

Ingresos: sin ingresos fijos, viven de su tierra mayormente.
Dinero inicial: 40,00 $.

Nombres conocidos

- **Charles Autobees:** comerciante, trampero y montañés medio indio.
- **Cyrus Alexander:** hombre de la Frontera y minero en California.
- **Hugh Glass:** trampero, cazador y explorador de ascendencia irlandesa, conocido por su tenacidad y recursos en el medio.
- **James Felix Bridger:** montañero, guía y buen conocedor de las tribus nativas (con nada menos que tres esposas indias), conoce la ruta más rápida y segura de llegar a las prospecciones de oro de Montana desde Wyoming.
- **James Pierson Beckwourth:** esclavo liberado y explorador, ha montado importantes puestos de comercio con la tribu crow.
- **Jim Baker:** trampero y explorador que ha servido de guía para el general John C. Freemont.
- **Samuel "Diablo rojo" Jobe:** legendario correo en Colorado, ha conseguido hacerse con un tocado de guerra sioux y hacer su entrega a tiempo.



Equipo inicial: carreta tirada por 2 mulas, ropa corriente, aperos de labranza, barril con agua, herramientas, cuerda (10 m), estacas de madera (10), fósforos, lámpara de queroseno, provisiones para 2 semanas, sacos de semillas (2), útiles de cocina.
Armas: un cuchillo, una escopeta a elegir con 50 cartuchos.

Comanchero

Comerciantes itinerantes que intercambian mercancías con las tribus de las llanuras. Muy habituales en el territorio de Nuevo México y Texas, muchos de ellos son de origen hispano y más que auténticos negociadores son aprovechados fronterizos que sacan ventaja de las necesidades y gustos de los nativos. La mayoría de las veces el comanchero ofrece objetos muy básicos como telas, harina, alcohol barato o tabaco a cambio de pieles de calidad o ganado, sacando grandes réditos al intercambio. Aunque el Gobierno acusa a algunos de proveer de armas a los indios, esta costumbre no está tan extendida, ya que no ofrece tantos beneficios y entraña mucho más riesgo.

Especialidades

Comerciar · Conducir carro · Persuadir · Rifle

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 100,00 $.
Equipo inicial: carreta tirada por 2 mulas, ropa corriente, abalorios variados (1 caja), barriles de whisky malo (1d4), barriles de tabaco barato (1d4), catalejo, cuerda (10 m), fósforos, raciones (1 semana), sacos de harina (1d4), telas teñidas (1d10), utensilios de cocina variados.
Armas: un cuchillo, un rifle con 50 cartuchos.

Correo o jinete del Pony Express

Contratados para trasladar mensajes de forma rápida a través de todo Estados Unidos, estos expertos jinetes deben atravesar llanuras, desiertos y montañas sorteando toda clase de peligros. Un correo no solamente debe ser un extraordinario jinete sino que debe poseer astucia para evitar ser interceptado y conocer su ruta como la palma de su mano. El servicio más importante es el Pony Express, que parte de St. Joseph en Misuri y llega a Sacramento, aunque está siendo seriamente amenazado por el cada vez mayor uso del telégrafo y el ferrocarril transcontinental.

Especialidades

Cabalgar · Cartografía · Signos y señales · Revólver

Ingresos: 100,00 $ al mes.
Dinero inicial: 120,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, ropa corriente, alforjas, cantimploras (2), catalejo, cuerda (10 m), fósforos, manta, mapa de ruta, pistolera doble para el caballo.
Armas: un cuchillo, dos revólveres a elegir con 50 cartuchos.

Cowboy

Herederos de los vaqueros mexicanos, estos diestros jinetes se encargan de controlar, marcar y transportar miles de cabezas de ganado a los puntos de distribución. Además de su caballo, la principal preocupación de un vaquero es su pistola, ya que entre sus funciones figura evitar el cuatrerismo de las reses extraviadas y de *mavericks*, algo que ocurre con bastante frecuencia. Los vaqueros acostumbran a gastarse su paga rápidamente, desfogándose en los tugurios más a mano y creando problemas constantes en el orden local debido al abuso del alcohol.

Especialidades

Cabalgar · Conducir ganado · Doma · Lazo

Ingresos: 1,00 $ al día.
Dinero inicial: 50,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, ropa sufrida, alforjas, cantimplora, cuerda (10 m), chaparreras, fósforos, guantes de cuero, manta, pistolera al cinto, pañuelo, saco de dormir.
Armas: un cuchillo y un revólver a elegir con 50 cartuchos.

Explorador

Sirven de avanzadilla reconociendo el terreno, localizando a los posibles enemigos y sirviendo información táctica. Los exploradores son una parte esencial de cualquier ejército o contingente que se adentra en terreno desconocido. Su habilidad para permanecer ocultos y sobrevivir sin apoyo los convierte en perfectos aventureros solitarios.

Especialidades

Forrajear · Sigilo · Rastrear · 1 habilidad de combate

Ingresos: 35,00 $ al mes.
Dinero inicial: 90,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, ropa corriente, abalorios diversos, alforjas, cantimplora, cuerda (10 m), fósforos, manta, raciones (1 semana), saco de dormir.
Armas: cuchillo Bowie, un arma de su elección y munición (50 proyectiles o cartuchos).

Trampero o cazador

Dominan el arte de la caza, acechando a sus presas o preparando el terreno con trampas. Los cazadores aportan buena parte del sustento de los nuevos asentamientos y puestos avanzados de la Frontera, además de conseguir buenos ingresos con el negocio de las pieles y tener contactos en las tribus del territorio. Muchos tramperos pasan la mayor parte del año aislados de la civilización y sólo acuden a comerciar cuando necesitan suministros mientras otros prefieren trabajar para el ferrocarril suministrando sabrosa carne de bisonte.

Especialidades

Poner trampas · Signos y señales · Trepar · Rifle

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 70,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, mula, ropa de abrigo, abalorios (1d10), alforjas, cepos (1d4), cuerda (10 m), fósforos, manta, odre de agua, pieles de buena calidad (1d4), saco de sal, raquetas para la nieve.
Armas: cuchillo Bowie, un rifle a elegir con 100 cartuchos.

Granujas

Prostitutas, dudosos predicadores, jugadores profesionales, artistas, estafadores y creadores de remedios milagrosos acompañan a cada nuevo asentamiento fronterizo buscando oportunidades de desplumar a los incautos colonos. Armados con su ingenio y buenas dosis de palabrería estos buscavidas suelen formar parte de la fauna habitual de los salones y tugurios más concurridos buscando vaqueros o buscadores de oro borrachos de los que sacar partido. Pero no hay que confiarse, bajo sus impecables fachadas se esconde un taimado criminal que no dudará en rebanarte el pescuezo si es necesario.

Restricciones raciales: no es posible encontrar predicadores itinerantes que sean indios criados en su tribu.

Habilidades comunes

★ Disfraz ★ Escapismo ★ Esconderse ★ Fingir ★ Juego ★ Ocultar objetos ★ Sigilo ★ 1 habilidad de combate diferente de la especialidad

★ Artista o vividor

Actores de teatro ambulante, músicos de salón, pintores incomprendidos o artistas circenses. Aunque muchos piensan que es vivir "del cuento" lo cierto es que casi todos aprecian un buen espectáculo y algunos hay dispuestos a pagar por ello. Muchos artistas en la Frontera, no obstante, malviven viajando de pueblo en pueblo combinando sus habilidades artísticas con otras más mundanas y menos ortodoxas hasta dar con algún generoso mecenas que les permita vivir como merecen y dedicarse a su arte.

Especialidades

★ Hab. artística ★ Falsificar ★ Leer y escribir ★ Seducir

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 20,00 $.
Equipo inicial: ropa muy usada, bolsa de viaje ajada, críticas favorables (1d4), espejo pequeño, fósforos, libros (1d4), maquillaje, petaca de licor, utensilios de escritura, elegir entre: equipo de pintor o instrumento musical.
Armas: una navaja.

★ Buhonero o timador

Acompañados de su clásico carromato atestado de mercancías, los buhoneros son maestros en técnicas de márketing. Con una palabrería asombrosa y la ayuda de secuaces, siempre acaban sacando algo de todo aquél propenso a pagar por una mercancía "milagrosa". Otros prefieren ejercer de trileros o proponer inversiones ventajosas en explotaciones inexistentes, con una inteligencia y brillantez sólo a la altura de su habilidad para poner tierra de por medio antes de que los incautos descubran la estafa.

Especialidades

★ Conducir carro ★ Juegos de manos ★ Persuadir ★ Pelea

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 70,00 $.

Nombres conocidos

- **Luke Short:** vendedor ambulante de *whisky*, cantinero y jugador profesional. Conocido por su elegancia y por su asociación con Wyatt Earp.
- **Alice "Poker" Ivers:** siempre acompañada de su inseparable cigarro puro, esta mujer originaria de Devonshire es famosa por hacer saltar la banca de los casinos de Colorado.
- **Jimmy Fitzgerald:** jugador profesional de faro en el Misisipi que nunca viaja sin sus baúles de joyas y ropa lujosa.
- **Soapy Smith:** rey de los bajos fondos y estafador consumado. Inteligente y carismático, Smith es el inventor del timo del jabón, con el que algunos aún sacan los dólares a los incautos.
- **Madame Moustache:** Eleanor Dumont es una experta jugadora de *blackjack* y "madame" de burdel, con multitud de admiradores de su inconfundible vello facial.
- **Canada Bill:** gitano británico, timador de éxito y temible jugador del monte de tres cartas.

Equipo inicial: carromato vistoso tirado por dos caballos o caballo equipado, ropa pretenciosa, alambique portátil, altavoz de cono, barril con agua, barril con licor barato, colorantes (1d4), cuerda (10 m), fósforos, lámpara de petróleo, reloj de bolsillo barato, tarros de cristal (1d20), utensilios de cocina.
Armas: una navaja.

Carne de *saloon*

Estos establecimientos especializados en la venta de alcohol proliferan por todo el territorio, sirviendo a cualquiera dispuesto a gastar su dinero. Aunque en algunos también es posible conseguir comida o alojamiento, éstos no suelen ser sus propósitos principales.

La apariencia de un *saloon* es tan diversa como los recursos de sus propietarios: desde pequeñas chabolas sin apenas mobiliario ni decoración hasta edificios más sólidos y refinados, incluso con espectáculos. Como buenos comercios, estos locales se adaptan a los gustos de su clientela: los irlandeses prefieren el *whisky* y la discreción con las prostitutas mientras que los alemanes, por ejemplo, gustan de un ambiente al que acudir con la familia, mejor iluminado y donde se sirva comida y cerveza en las mesas.

No todos disponen de "señoritas" o zonas para esos menesteres ya que, en general, la prostitución está muy mal vista y los locales con chicas son, habitualmente, obligados a instalarse en edificios y zonas específicas.

En casi todos los establecimientos hay alguna actividad relacionada con el juego (que a partir de 1880 comienza a prohibirse o se obliga a pagar una licencia especial para ello). De hecho, para esa época, las multas a jugadores y locales son una de las fuentes de ingresos más importantes de muchas poblaciones y cuando empiezan a ser práctica común, los garitos acaban trasladándose fuera de los límites municipales. Un jugador profesional suele ser multado con hasta 50,00 $ si el juego está prohibido o no se ha obtenido la correspondiente licencia.

Chica de *saloon*

Siguiendo a los rudos hombres de la Frontera y ante la escasez de mujeres (sólo el 2% de la población son mujeres al comenzar la fiebre del oro), el negocio de los burdeles es un éxito seguro. Muchos están regentados por antiguas profesionales y ejercen a la vez como tabernas o clubes sociales donde los hombres se sacuden el yugo de la férrea moral. La vida de una "chica alegre" es extremadamente difícil: rodeadas de mugre, incomodidades y con todos los problemas asociados a los vicios de la bebida o el consumo de drogas hay que ser muy dura e inteligente para sobrevivir y prosperar.

Especialidades

Hab. artística: danza · Hurto · Seducir · Cuchillo y navaja

Ingresos: 1d10+2 $ semanales.
Dinero inicial: 50,00 $.
Equipo inicial: ropa vistosa (aunque escasa), baraja de cartas usada, fósforos, frasquito de opio para vaporizar, maleta mediana, maquillaje, pelucas (1d4), perfume barato, recuerdo familiar.
Armas: una navaja.

Desvalijador

Maestros en el arte de abrir cerraduras y candados, estos delincuentes comunes amigos de lo ajeno son capaces de colarse por estrechos recovecos y desvalijar una propiedad sin dejar rastro aparente de su paso. Especializados en actuar en campamentos mineros y ciudades fronterizas exageradamente pobladas, no suelen ser amigos del uso de la violencia y hacen de la sutileza y las ganzúas su modo de vida.

Especialidades

Cerrajería · Maña · Saltar · Trepar

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 20,00 $.
Equipo inicial: ropa muy usada, betún (para usar como maquillaje de camuflaje nocturno), bolsa de viaje desgastada, destornillador, espejo pequeño, formón de carpintero, fósforos, juego de ganzúas, manta, palanqueta, pañuelos y trapos.
Armas: una navaja.

Predicador itinerante

El predicador ambulante se considera a sí mismo un elegido, un salvador de las pobres almas de los miserables pecadores de la Frontera. Poco importa si realmente ha sido ordenado sacerdote o él mismo cree en algo que no sea mantener su propio estómago y prosperar. Naturalmente su objetivo es fundar su propia iglesia y financiarla a través de la generosidad de su rebaño. Algunos de estos iluminados sólo buscan una forma fácil de financiación de sus propios vicios y necesidades mientras que otros con mayor ansia de poder y menos escrúpulos alimentan el fanatismo y la obediencia ciega.

Especialidades

Liderazgo · Mitos y leyendas · Persuadir · Perspicacia

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 40,00 $.
Equipo inicial: ropa austera, anteojos falsos, biblia desgastada, crucifijo o símbolo religioso de madera, maleta, petaca con agua, reloj de bolsillo, útiles de escritura.
Armas: una navaja.

Tahúr

Una percha impecable, manos hábiles, mucha labia y un par de ases en la manga son imprescindibles para ganarse la vida con el juego. Donde hay tipos arriesgando la paga a las cartas hay un jugador profesional tratando de sacar tajada. Algunos, los más habilidosos, pueden permitirse exprimir un local o asentamiento durante meses antes de levantar sospechas o acabar regentando su propio local de juego en una localidad especialmente próspera. Los menos afortunados corren el riesgo de acabar liquidados, encarcelados o cubiertos con plumas y alquitrán y expulsados del territorio.

Especialidades

Conocimientos · Descubrir · Juegos de manos · Perspicacia

Ingresos: sin ingresos fijos.
Dinero inicial: 70,00 $.
Equipo inicial: ropa elegante (chaqueta con doble forro), barajas de cartas marcadas (1d4), dados trucados (1d4), reloj bañado en plata, fósforos, cigarros puros (1d4), maletín, peine de bolsillo, petaca de licor.
Armas: un arma de su elección y munición (50 cartuchos).

Combatientes

En la conquista del Oeste los conflictos bélicos están a la orden del día: la guerra con México es todavía reciente, el continuo enfrentamiento de los estados del Norte contra la filosofía del Sur y la enconada resistencia india al avance colonizador hacen necesaria la construcción de puestos armados y la presencia constante de tropas en los territorios. Algunos hacen de la guerra su profesión, legitimados por la tradición castrense de la sociedad occidental mientras que otros se convierten en defensores desesperados de su forma de vida.

Restricciones raciales: los indios no pueden ser soldados del ejército ni guerrilleros, sólo *scouts*, ver pág. 267 y guerreros. Los demás grupos raciales no pueden ser guerreros indios excepto que hayan sido criados por una tribu y se hayan integrado totalmente. El ejército también está vetado a las mujeres de forma oficial.

Habilidades comunes

★ Intimidar ★ Lanzar ★ Saltar ★ Supervivencia ★ Táctica ★ Trepar ★ 1 habilidad de combate cuerpo a cuerpo diferente de la especialidad ★ 1 habilidad de combate a distancia diferente de la especialidad

★ Soldado

Los motivos para alistarse pueden ser variados: desde continuar la carrera militar tras haber participado en un conflicto hasta obtener los beneficios de una paga fija y un entorno estable o por el mero romanticismo que rodea la vida castrense. Sea como fuere, los integrantes del ejército son, casi siempre, protagonistas de épicos combates y batallas, cumpliendo órdenes o persiguiendo la gloria. En la Frontera, los nuevos soldados de caballería desplegados por los territorios tratan de garantizar la seguridad de los colonos y reducir la enconada resistencia nativa, protagonizando un enfrentamiento que desafía las tácticas de la guerra convencional.

Para conocer tu posición exacta dentro de la estructura militar, primero determina el cuerpo al que perteneces, eligiendo o lanzando 1d10: 1-2 infantería, 3 artillería, 4-9 caballería y 10 armada.

Ahora lanza de nuevo 1d10 en la tabla siguiente para determinar tu graduación.

GRADUACIÓN

1d10	Grado
1	Capitán (suma 20% a Liderazgo)
2	Teniente (suma 10% a Liderazgo)
3-4	Sargento (suma 5% a Liderazgo)
5-6	Cabo
7-10	Tropa

Con esta información utiliza las habilidades especializadas y los datos de dinero y equipo correspondientes.

Especialidades armada

★ Lazo ★ Nadar ★ Signos y señales ★ Revólver

Nombres conocidos

- **Francis Barlow:** enrolado como soldado raso en el ejército de la Unión, ha logrado en apenas dos años y medio llegar a general. Famoso por su ausencia de bello facial.
- **John Brown Gordon:** antiguo minero sin experiencia militar, su liderazgo y hazañas en el bando Confederado le han convertido en una figura respetada por todos.
- **Crazy Horse:** jefe de los sioux oglala, especialmente habilidoso tendiendo emboscadas.
- **Cochise:** escurridizo líder de los apache chiricahua, mantiene en jaque a todo el ejército del sudoeste.
- **George Ritter Burnett:** teniente 2º del 9º de Caballería "soldados búfalo" salvó a su unidad y resistió en las montañas Cuchilla Negra.
- **B. Mosher Harding:** soldado de la compañía G del 8º de Caballería. Conocido por su heroísmo al salvar a un compañero herido durante un ataque efectuado por una fuerza apache superior en número.

Especialidades artillería

★ Ingeniería ★ Maña ★ Artillería ★ Explosivos

Especialidades caballería

✦ Cabalgar ✦ Forrajear ✦ Filo ✦ Revólver

Especialidades infantería

✦ Esconderse ✦ Sigilo ✦ Pelea ✦ Rifle

Ingresos: capitán, 150,00 $ al mes; teniente, 115,00 $; sargento primero, 30,00 $; sargento, 22,00 $; cabo y tropa, 13,00 $.
Dinero inicial: capitán y teniente: 190,00 $. Sargentos, cabos y tropa: 90,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado (sólo caballería u oficiales), uniforme, alforjas (si tienen montura), mochila (infantería y artillería) o petate (armada), cantimplora de estaño cubierta de fieltro, cubiertos, manta, sartén, taza metálica.
Armas armada y artillería: cuchillo, revólver Colt o Remington (modelo Navy) con 25 cartuchos, los oficiales cuentan con un sable en lugar del cuchillo.
Armas caballería: a elegir entre carabina Sharp, Springfield o Remington rolling-block (70 cartuchos de munición), revólver a elegir entre Colt y Remington Army o Navy (25 cartuchos de munición), sable de caballería.
Armas infantería: cuchillo-bayoneta, rifle Springfield con 70 cartuchos. Los oficiales cuentan con un revólver Colt o Remington (modelos Army o Navy) con 25 cartuchos en lugar del rifle y un sable en lugar del cuchillo-bayoneta.

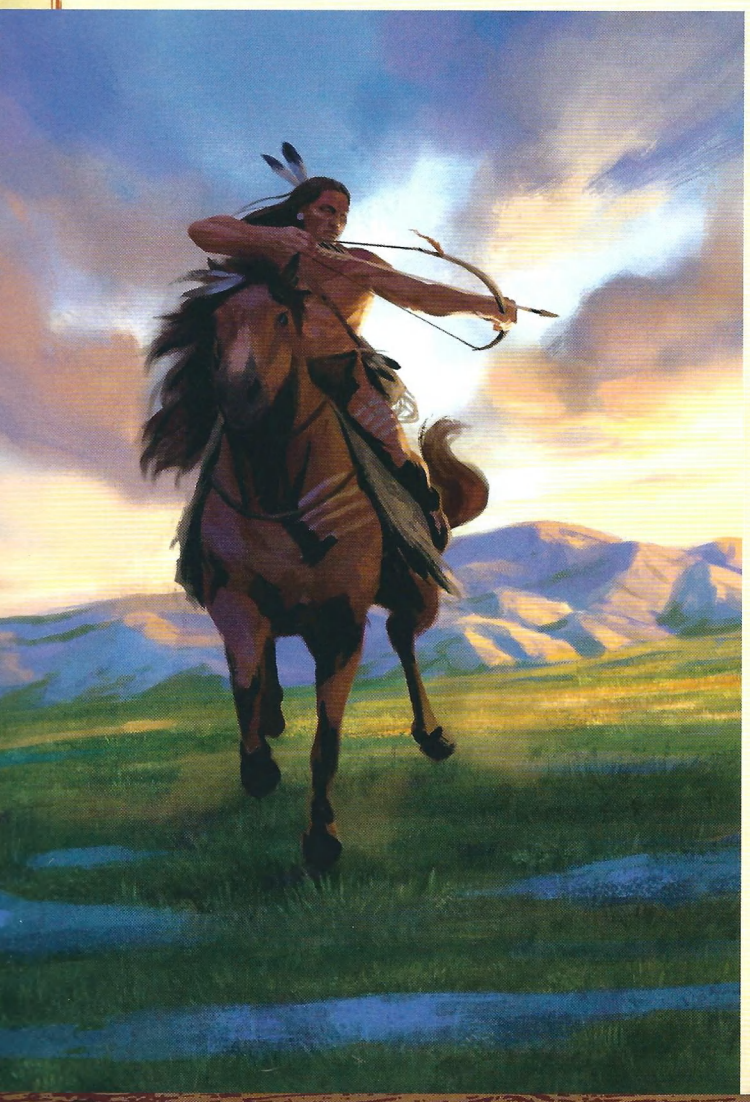
Soldados como aventureros

Debido a la naturaleza del servicio, en ocasiones no resulta sencillo ni plausible incluir a un militar en activo dentro de un grupo de aventureros itinerantes debido a las restricciones de tiempo y movilidad a las que está sujeto.

Aunque un soldado siempre puede formar parte del grupo a título personal y participar sólo en determinados momentos aprovechando permisos y tiempo libre, resulta más interesante para establecer vínculos sólidos que el grupo comience colaborando en una misión oficial del ejército como apoyo. En este caso el aventurero militar puede servir de enlace con el resto de personajes y crear conexiones y recursos útiles más adelante.

Otra opción consiste en crear tramas que permitan la inclusión de personajes militares en el grupo llevando a cabo sus propias misiones encubiertos entre civiles. De esta manera los demás aventureros no pueden aprovechar la conexión o los recursos con el ejército y el director de juego debe ser más cuidadoso con la partida. A cambio, esta alternativa permite mayor flexibilidad a los arquetipos militares.

Aunque el jugador siempre tiene la última palabra, los soldados deben pensarse mucho participar en actividades delictivas graves ya que, de ser atrapados, son juzgados bajo el código militar, que es considerablemente más severo que la justicia civil, y eso por no hablar de echar a perder toda su carrera. Después de todo un militar debería ser un hombre de honor, ¿verdad?



✦ Guerrero

Temibles tanto en combate cuerpo a cuerpo como a lomos de sus monturas, los guerreros indios son un continuo quebradero de cabeza para el Gobierno de los Estados Unidos que aún está adaptándose para combatir sus tácticas de guerrilla. Los guerreros indios disponen de un amplio repertorio de armas tradicionales: lanzas, mazas, tomahawks, variedad de cuchillos y su arma favorita: el arco al que prefieren por encima del revólver, al considerarlo poco fiable.

Especialidades

✦ Cabalgar ✦ Sigilo ✦ Signos y señales ✦ Tomahawk

Ingresos: no se aplica.
Dinero inicial: no se aplica.
Equipo inicial: caballo equipado, ropa normal, cabelleras (1d4), *cups* (1d4), manta, pinturas, pipa, escudo, tabaco para pipa.
Armas: un tomahawk, otras dos armas de su elección y munición cuando proceda (50 proyectiles o cartuchos).

✦ Guerrillero

Al margen de la cadena de mando habitual, la guerra de guerrillas es un poderoso recurso para infringir un alto perjuicio a la moral del enemigo donde más le duele, en el corazón de su hogar. Los grupos de guerrilleros son autoformados por hombres jóvenes que combaten por iniciativa propia al ejército enemigo o a sus partidarios entre sus vecinos. No visten uniforme ni funcionan como unidades de un ejército regular y la mayoría de las veces actúan en zonas rurales, utilizando una violencia brutal, resultando difícil diferenciar entre acciones de guerra legítimas

o simples actos criminales. No es raro que una vez terminado el conflicto en el que sirven muchas unidades de guerrilleros continúen unidas, reconvertidas en bandas de forajidos.

Bushwhackers

Es el término utilizado en general para designar a cualquier practicante de la guerra de guerrillas independientemente de su bando. Comienza a utilizarse en la Guerra Civil, especialmente por los guerrilleros confederados de Misuri, un estado donde la lucha de guerrillas es muy intensa y particularmente fraticida, aunque también es un término empleado por guerrilleros unionistas en Tennessee o Carolina del Norte. Un buen ejemplo de *bushwhacker* confederado es Bloody Bill Anderson, bien conocido por sus ansias de venganza y su crueldad, capitán del más temible grupo de guerrilleros de todo Misuri y artífice de la conocida masacre de Centralia.

Jayhawkers

Los partisanos que apoyan la causa del estado libre de Kansas en los años inmediatamente anteriores a la Guerra Civil, se autodenominan *Jayhawkers*. Esta milicia combate especialmente a aquellos que desde Misuri defienden las reclamaciones y la causa proesclavista. El término procede de un pájaro mítico irlandés *(Jayhawk)* del que se dice que durante la noche vuela hasta los nidos de las otras aves, matándolas y robando sus huevos. Ya durante la Guerra Civil el término se utiliza para identificar especialmente al 7° de Caballería unionista de voluntarios de Kansas y por extensión a todos los combatientes de la Unión procedentes de este estado.

Rangers partisanos

En las zonas donde los guerrilleros apoyan al ejército convencional de forma más o menos legítima, las autoridades emplean esta denomación para dar carácter formal a estas fuerzas insurgentes. Los acosadores de Quantrill, por ejemplo, son considerados *rangers* partisanos ya que actúan (por lo general) siguiendo órdenes militares oficiales.

Especialidades

✦ Cabalgar ✦ Esconderse ✦ Explosivos ✦ Revólver

Ingresos: no reciben paga.
Dinero inicial: 40,00 $.
Equipo inicial: caballo equipado, ropa desgastada, alforjas, cantimplora, catalejo, fósforos, manta, saco de dormir, raciones (1 semana).
Armas: un cuchillo (o cuchillo-bayoneta), un revólver y un rifle a elegir (50 proyectiles o cartuchos cada uno).

Eruditos

Representantes del triunfo de la mente, la ciencia y el estudio. En un mundo donde pocos tienen la posibilidad de acceder a los conocimientos, estos estudiosos con años de dedicación son respetados y valorados en su comunidad. Algunos han encontrado en la actividad intelectual una jugosa salida profesional, mientras que otros se dedican al servicio de los demás. Sea como fuere, ellos llevan la chispa del progreso y la modernidad a un entorno salvaje y caótico.

Nombres conocidos

- **George Goodfellow:** reputado doctor especialista en heridas de bala. No en vano tiene consulta en Tombstone y es autor de la primera laparotomía para el tratamiento de una herida abdominal.
- **John Stough Bobbs:** primer cirujano en realizar una operación con éxito sobre cálculos biliares y fundador del primer Instituto Estatal de Salud de Massachussetts.
- **Isaac Charles Parker:** abogado e implacable juez en Misuri y Arkansas.
- **Frederic Remington:** escritor, reportero, ilustrador, pintor y escultor que retrata con gran fidelidad la vida en la Frontera.
- **James Gordon Bennet:** editor del New York Herald, siempre controvertido y sensacionalista.

Restricciones raciales: los indios criados en la tribu no pueden ser eruditos.

Habilidades comunes

✦ Conocimientos ✦ Conducir carro ✦ Descubrir ✦ Habilidad artística ✦ Leer y escribir ✦ Liderazgo ✦ Seducir ✦ Pelea

✦ Matasanos

Dedicados a la sanación y los cuidados de los demás en un mundo con escasa higiene y numerosos peligros para la salud, los practicantes de la medicina son considerados muy valiosos. Desde los poco ortodoxos curanderos hasta auténticos médicos doctorados, los matasanos velan por la salud de todos por igual, sean colonos, aventureros sin rumbo o agentes de la ley obligados por su juramento hipocrático y la perspectiva de ganar un buen dinero.

Especialidades

✦ Medicina ✦ Maña ✦ Primeros auxilios ✦ Venenos

Ingresos: según servicio, ver pág. 187.
Dinero inicial: lanza 1d6 y multiplica por 100.
Equipo inicial: caballo equipado, ropa elegante, alforjas, bisturís (1d4), cuaderno de notas, frascos de opiáceos (1d4), jeringas (1d4), lanceta, lápiz, lupa, maletín, petaca de licor, pinzas (1d4), reloj de bolsillo, sierra, sonda, tratado de anatomía, ventosas (1d4).

Periodista

El periódico es fuente eterna y segura de información. La expansión al Oeste está repleta de episodios excitantes, anécdotas suculentas y personajes interesantes y alguien debe hacérselo llegar al gran público. Desde el reportero del pequeño boletín local hasta el enviado especial de las grandes cabeceras del Este, el aprendiz de novelista o el artístico periodista gráfico, todos quieren plasmar su nombre en blanco y negro junto a la historia de esta epopeya, jugándose el tipo si es preciso, y acudiendo allí donde haya una historia que contar.

Especialidades

Esconderse · Mitos y leyendas · Perspicacia · Telegrafía

Ingresos: 20,00 $ al mes.
Dinero inicial: 125,00 $.
Equipo inicial: ropa elegante, cuaderno de notas, lápiz, manguitos, prismáticos, reloj de bolsillo, tarjetas de visita, tienda de campaña, útiles de dibujo o cámara de fotos (y material de revelado), útiles de escritura.

Picapleitos

Conocidos como abogados de frontera, los picapleitos tienen una formación jurídica escasa y entran a formar parte del colegio de abogados local después de ejercer un tiempo como aprendiz de un abogado más experimentado. De esta forma, no necesitan tomar clases formales en un colegio o facultad de leyes y entran en contacto con la judicatura a través de la práctica. Aunque ejercen mayoritariamente en zonas rurales, algunos de estos abogados se han convertido en muy populares y gozan de cierto prestigio al ser vistos como defensores del hombre corriente.

Especialidades

Comerciar · Intimidar · Leyes · Persuadir

Ingresos: a comisión, variable.
Dinero inicial: 175,00 $.
Equipo inicial: ropa elegante, documentos legales (1d4), fósforos, libros de leyes (1d4), petaca de licor, maletín, peine, reloj de bolsillo, útiles de escritura, tarjeta de visita.

Piloto fluvial

Un piloto, en aquellos días, era el único ser humano sobre la tierra que vivía totalmente independiente, sin restricciones.

—Mark Twain

Auténticos héroes del comercio y el transporte fluvial sobre cuyos hombros descansan tanto la fortuna de sus armadores como la vida de los pasajeros. Los pilotos de los barcos de vapor aprenden con la práctica a leer las cambiantes corrientes de los duros ríos del Oeste y acaban por conocer al dedillo cada obstáculo, roca o banco de arena. Ya sea transportando cargas a granel o viajeros, los pilotos son esenciales para el desarrollo de

la nación y deben disponer de la oportuna licencia oficial para el desempeño de una profesión no exenta de peligros.

Especialidades

- Cartografía
- Navegar
- Supervivencia
- 1 habilidad de combate a elegir

Ingresos: 100,00 $ al mes.
Dinero inicial: 150,00 $.
Equipo inicial: ropa elegante pero usada, brújula de bolsillo, bolsa de tabaco, 1d4 cartas de navegación fluviales, catalejo, cuerda (10 m), gorra de oficial marino, lápiz y libreta, maleta o petate, reloj de bolsillo corriente, navaja Barlow de dos hojas, una pistola pequeña a elegir (estructura 8 o menos).

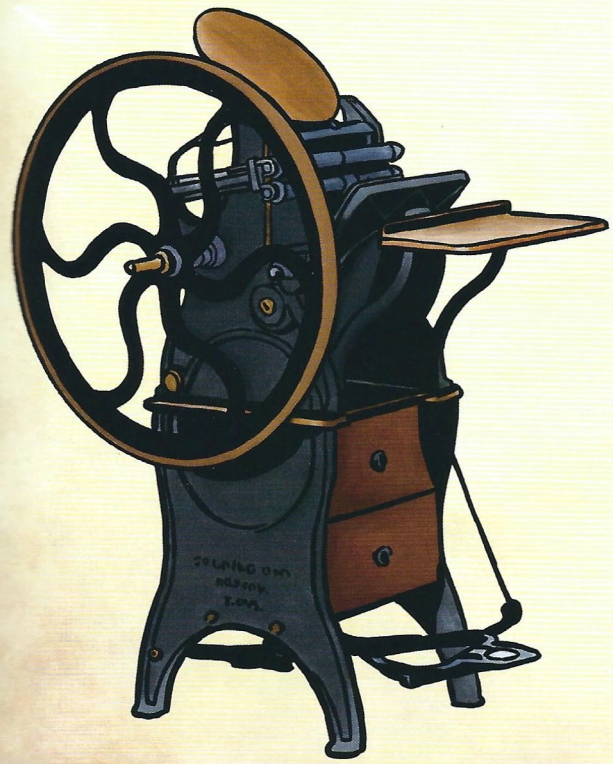
Político local

La mayoría de las veces no se trata de profesionales de la política sino de ciudadanos más o menos respetables y comerciantes que son elegidos para ejercer en el ayuntamiento o la cámara de comercio local. En las pequeñas zonas rurales y en la Frontera es fácil que los individuos más ricos ejerzan una gran influencia en las decisiones políticas, dando lugar a innumerables corruptelas y problemas. Aun así, también es posible encontrar algún ciudadano responsable y bienintencionado entre ellos.

Especialidades

- Falsificar
- Perspicacia
- Persuadir
- Táctica

Ingresos: no tienen (en teoría).
Dinero inicial: 200,00 $.
Equipo inicial: ropa elegante, anteojos para leer, bastón con puño de plata, cigarros puro (1d6), fósforos, maletín con documentos importantes, reloj de bolsillo.



Chamán indio

Los muertos del hombre blanco olvidan su tierra de origen cuando van a caminar entre las estrellas. Nuestros muertos jamás se olvidan de esta bella tierra, pues ella es la madre del hombre piel roja. Somos parte de la tierra y ella es parte de nosotros. Las flores perfumadas son nuestras hermanas; el ciervo, el caballo, el gran águila, son nuestros hermanos. Los picos rocosos, los surcos húmedos de las campiñas, el calor del cuerpo del potro y el hombre, todos pertenecen a la misma familia.

—Jefe Seattle

Nombres conocidos

- **Wovoka:** "hombre medicina" paiute que origina la "danza de los espíritus", ritual que se extiende por numerosas tribus para preocupación de los colonos blancos.
- **Thathanka Iyotake:** (Toro Sentado) hombre sagrado lakota muy conocido por su premonición de una gran victoria sobre cierto general "cabellos rubios".

También conocido como hombre sagrado u hombre medicina, el chamán es el principal intermediario entre el mundo de los espíritus y el terrenal, dos mundos que no están claramente diferenciados para los nativos sino que se encuentran unidos por vínculos materiales. Sólo unos pocos elegidos pueden iniciarse en la magia y el contacto con los espíritus, ya que éstos otorgan mucho poder y podría resultar peligroso que los hombres corrientes tuvieran ese acceso. La autoridad del chamán es indiscutible en religión, medicina y como conductor de ceremonias.

La mayoría de los chamanes contactan con los espíritus a través de la búsqueda de la visión o de los sueños, obteniendo de esta forma sus poderes y beneficios, así como el conocimiento sobre los apropiados rituales para obtener ventajas en la batalla, sanar las enfermedades o lograr buenas cosechas.

Religión y naturaleza se identifican plenamente en la cultura de los indios: ciertos puntos geográficos son sagrados y reservados por los dioses para celebrar ceremonias específicas y todo aquello que existe en el mundo posee un valor e importancia espirituales. Los cuerpos celestes, los fenómenos de la naturaleza, las plantas y animales poseen poderes que pueden ser invocados para beneficiar a la tribu o al individuo. De esta forma, durante la adolescencia, cada persona descubre su propio espíritu guardián, que se convierte desde ese momento en su tótem o símbolo espiritual.

Puntos de tótem

Representan el poder espiritual acumulado por el chamán y se obtienen y recuperan realizando ceremonias y ritos específicos (como la purificación o la búsqueda de la visión).

Cada vez que el chamán ejecuta un hechizo o ceremonia para obtener algún beneficio o efecto específico, debe gastar una cierta cantidad de los puntos de tótem que posee (ver 'reglas de magia india', pág. 320).

Para conocer los puntos de tótem que posee un aventurero chamán al empezar el juego suma sus Sentidos, Carisma y Cultura y consulta la tabla siguiente, anotando los puntos en el apartado correspondiente de la ficha de aventurero.

PUNTOS DE TÓTEM

Suma de SEN+CAR+CUL	Tótem
3 a 15	2
16 a 25	4
26 a 35	6
36 a 45	8
46 a 55	10
56 a 60	15

Para conocer el número de hechizos iniciales, y seleccionarlos, consulta a partir de la página 322.

Parafernalia y ritual

Para que las ceremonias tengan el éxito deseado es esencial realizarlas correctamente y con las herramientas adecuadas. El chamán cuenta con varas de oración, tambores y maracas ceremoniales que elabora él mismo siguiendo muchas veces las instrucciones recibidas de los espíritus. Su equipo suele completarse con la pipa ceremonial y el fardo sagrado que contiene ciertos objetos mágicos, hierbas y elementos naturales requeridos para ciertas ocasiones.

La principal habilidad del chamán para celebrar ceremonias y ejecutar hechizos es Mitos y leyendas, que acumula la sabiduría religiosa y ritual obtenida de los espíritus.

Restricciones raciales: sólo los indios criados en la tribu pueden ejercer de chamanes.

Habilidades generales

- Artesanía
- Cocinar
- Intimidar
- Liderazgo
- Persuadir
- Primeros auxilios
- Signos y señales
- Pelea

Especialidades

- Con. animal
- Forrajear
- Mitos y leyendas
- Venenos

Ingresos: no se aplica.
Dinero inicial: no se aplica.
Equipo inicial: atrapasueños, cuenco de madera, datura, fardo sagrado, hongos sagrados, peyote o mezcal (1d4), odre de agua, piedra de moler, pipa ceremonial, tambor, vara de oración.
Armas: maza ceremonial.

Creando nuevos tipos de PJ

Si entre los arquetipos de las páginas anteriores echas de menos algún papel específico o tienes una idea propia para incorporar a tus partidas, puedes crearlo desde cero siguiendo estas indicaciones.

La primera pregunta que debes plantearte a la hora de crear un nuevo tipo de aventurero es si se trata de un papel digno del protagonista de un relato del Oeste. Los tipos de personaje no pretenden ser un reflejo de todas las ocupaciones posibles, sino plasmar las que han forjado la leyenda del *Far West*. ¿Tiene sentido crear un tipo de personaje herrero pudiendo utilizar cualquiera con una buena habilidad de Artesanía? ¿Crearías un conductor de diligencia como tipo de aventurero o realmente un correo que pueda Conducir carro es más excitante? Ten en cuenta que los jugadores disponen de puntos de personalización precisamente para añadir matices: un buscador de oro, por ejemplo, puede asignar puntos a Artesanía: herrería y argumentar que trabajó como herrero una temporada para conseguir tener ingresos mientras espera encontrar la veta que le retire.

Nuevas categorías

Las categorías generales de tipos de aventureros que aparecen en este manual de reglas no son las únicas con las que puede contar el DJ. En algunos casos, los libros de campaña y suplementos de reglas para *Far West* incluyen alguna nueva categoría adecuada para el tema o el período tratado o amplían las ya existentes con nuevos tipos de aventureros.

Mientras tanto, nada impide que un DJ creativo cree alguna nueva categoría, con clases de aventureros que se ajusten a las necesidades de sus partidas, siempre que pueda resultar lo suficientemente significativa dentro de la ambientación de la Frontera. Antes de definir la categoría, reflexiona sobre las posibles ocupaciones o arquetipos que va a englobar e identificar ocho habilidades comunes para todos ellos. Una vez hecho esto te resultará más sencillo darle un nombre y situarla dentro del marco del juego, incluyendo una descripción introductoria que resuma su papel y presencia en el entorno de juego.

Presentación y contexto

Escribe unas cuantas líneas resumiendo la naturaleza de la actividad del aventurero, sus motivaciones, forma de vida y su interacción con el mundo del Salvaje Oeste. Esta descripción sirve como justificación de la existencia e importancia del arquetipo y permite hacerse una idea sobre él de un solo vistazo. Siempre que puedas, incluye referencias históricas o cinematográficas para ayudar a ir visualizando el personaje.

Elige el grupo o categoría

Una vez decidido tu nuevo tipo de héroe, comprueba en qué grupo de arquetipos se integra mejor. ¿Actúa en nombre de la ley o la infringe? ¿La actividad que desempeña es culta o simplemente es un trotamundos de la Frontera? Comprueba si las habilidades comunes de cada categoría encajan con él y entonces asígnalo a ese grupo.

Habilidades específicas

Elige cuatro habilidades que sean imprescindibles y representativas de su actividad principal o profesión. Estas habilidades deben reflejar aquellas áreas en las que es un auténtico experto. Por ejemplo, un pistolero sin Desenfundar o Revólver no tiene sentido, o un periodista sin Leer y escribir difícilmente podrá desempeñar con solvencia ese papel.

Equipo y ahorros

Por último, selecciona las herramientas, equipo y armas con los que resulta razonable que empiece el aventurero. Normalmente la premisa es que sean elementos de uso cotidiano para esa actividad.
Si la lógica dice que el tipo de aventurero lleva armas, incluye una en la lista de equipo. Para hacerte una idea de la cantidad de dinero inicial de que puede disponer, puedes acudir a fuentes históricas o consultar los tipos de personaje originales en busca de semejanzas y así calcular lo que sea razonable.

Capítulo Segundo

La Mecánica

Sistema y habilidades

"Un lagarto cornudo te indica el camino a seguir. Aprendí estas cosas cuando era niño, pero al civilizarme olvidé muchas de ellas y no supe qué dirección tomar."

—Lone Watie (jefe Dan George, *El fuera de la ley.* Clint Eastwood. 1976)

El sistema de juego reúne las reglas e instrucciones que permiten regular cualquier situación durante la sesión de juego. *Far West* emplea un sistema basado en la utilización del dado de porcentaje, o d100, con el que se resuelven las acciones combinando realismo y jugabilidad.

La tirada d100

Como en la vida real, existen multitud de tareas que los personajes pueden llevar a cabo en el transcurso del juego. Algunas de ellas resultan tan rutinarias y sencillas que se ejecutan de forma automática y no es necesario dilucidar si se ha tenido éxito en las mismas. En circunstancias normales, cosas como andar por la calle, hablar del tiempo o apretar la cincha al caballo no requieren tirada alguna; sencillamente puedes hacerlas. Sin embargo, existen ocasiones en que es necesario averiguar si un PJ puede hacer lo que se propone.

Por lo general la tirada de habilidad o de característica es necesaria siempre que el resultado de la acción pueda ser de trascendencia para el personaje o el devenir de la partida. Abrir una puerta para entrar en el comedor de tu casa es un hecho sin relevancia que además no requiere de ninguna habilidad especial. Tratar de forzar la cerradura de una celda para salvar al amigo que será colgado al día siguiente puede resultar más complejo; especialmente si nunca lo has hecho, no dispones de herramientas adecuadas y además el ayudante del *sheriff* está durmiendo apenas a unos metros.

Por ello, tanto los personajes jugadores como los PNJ o los animales poseen una serie de características y habilidades que reflejan sus capacidades, conocimientos y prácticas adquiridos y con cuyas puntuaciones se compara el resultado de la tirada de porcentaje.

Para hacer una tirada con el d100, se lanzan a la vez dos dados: uno de 10 caras que indica las decenas y otro de 20 caras que refleja las unidades.

EJEMPLO: *un resultado de 3 en el d10 y un 6 en el d20 indican un porcentaje de 36. Unos resultados de 4 (d10) y 18 (d20) es un 48 y un resultado de 0 y 10 o 0 y 20 es 100.*

A diferencia de otros sistemas con dados de cien, en *Far West* es importante utilizar siempre para las unidades un dado de veinte caras porque su resultado se usa para otras tareas específicas. Por ejemplo, en la tirada de Ataque la cifra obtenida en el dado de 20 caras proporciona directamente la localización de impacto aleatoria (ver 'El Combate', pág. 93).

Tiradas de habilidad y característica

Todas las habilidades poseen un valor que puede oscilar entre 1 y 150. Cuanto mayor es el valor de la competencia en cuestión, más desarrollada está y más opciones de tener éxito en su acción.

Como norma general, para superar con éxito una tirada de habilidad, el jugador debe lanzar 1d100 y obtener un resultado igual o inferior a la puntuación de la habilidad que esté utilizando. Las tiradas de habilidad pueden ser solicitadas por los jugadores o exigidas por el DJ.

"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch intenta escabullirse de un antiguo acreedor bastante insistente al que ve de lejos aproximándose por la calle y decide intentar ocultarse en un callejón hasta que pase de largo. Justicia necesita superar una tirada por Esconderse, habilidad en la que tiene una puntuación de 53%. El jugador lanza el d100 y obtiene un 2 en el dado de diez caras y un 16 en el dado de veinte caras, con lo que con un resultado final de 26 Dutch se agazapa con éxito en su escondrijo.*

Cuando es necesario hacer una tirada utilizando alguna de las características principales del aventurero, se aplica siempre un multiplicador (generalmente ×4) a su puntuación y se lanza el d100 sobre ese valor como si se tratara del porcentaje en una habilidad.

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia está matando el rato tomando unas copas despreocupadamente en un garito, cuando el DJ le pide hacer una tirada de Sentidos (14) multiplicada por cuatro (56%). Lanza el d100 y consigue un 27. Al parecer, llega a sus oídos una conversación cercana sobre un tipo que se esconde en una habitación del hotel de la ciudad. Sin duda, una información interesante para un cazador de recompensas.*

En algunas ocasiones, dependiendo de las circunstancias, el director puede realizar en secreto ciertas tiradas por el jugador, proporcionándole no el resultado de las mismas, sino la información que obtiene (sin saber si tuvo éxito o no).

Además de las habilidades y características, también se lanza un d100 para las tiradas de Aguante, Redaños, Reputación y Suerte utilizando el mismo procedimiento.

Dificultad y modificadores

A veces el éxito en alguna tarea no depende exclusivamente de nuestras capacidades; las circunstancias pueden convertir la

acción más cotidiana en algo casi imposible (no es lo mismo jugar a hacer equilibrios sobre el bordillo de una acera que hacerlos a 50 metros del suelo). Por ejemplo, en el caso de los ataques a distancia, la dificultad inicial básica se establece en función de la distancia a la que se encuentra el objetivo.

El DJ puede considerar hasta siete niveles de dificultad generales para valorar las circunstancias genéricas de las tareas, aportando a cada nivel un modificador que se aplica sobre la puntuación en porcentaje de la habilidad antes de realizar el lanzamiento de los dados. Para que la tirada sea un éxito el resultado debe ser igual o menor que la nueva puntuación modificada.

MODIFICADORES GENERALES DE DIFICULTAD

Nivel de dificultad	Modificador
Muy fácil	+20%
Sencilla	+10%
Rutinaria	0 (SM)
Complicada	-10%
Difícil	-20%
Muy difícil	-30%
Heroica	-40%

"JUSTICIA" DUTCH: *durante un tiroteo donde las cosas parecen estancarse para Justicia y su socio "Triple" Dexter, Dutch piensa en encaramarse a la terraza del edificio colindante para tener mejores opciones de disparo. Tiene 27% en su habilidad Trepar y el DJ considera que se trata de una situación complicada, porque no hay asideros o ayudas en el callejón para subir. El modificador en este caso es -10%, así que Dutch necesita un resultado de 17 o menos con el d100 para tener éxito en su desesperado intento.*

Modificadores particulares

Estos modificadores reflejan condiciones adicionales y particulares (por ejemplo, si se dispone de herramientas adecuadas), detallando las circunstancias de la dificultad de la tarea.

Los modificadores particulares normalmente se acumulan entre sí, sumando o restando valores de la puntuación en la habilidad hasta que se obtiene la cifra definitiva sobre la que se realiza la tirada. El DJ puede decidir cómo y cuándo utilizarlos, generando con su combinación la propia dificultad total de la tarea o añadiendo algunos al nivel general de dificultad para proporcionar detalles a los jugadores.

Cuando una habilidad no tiene o se queda sin puntuación (por el uso de modificadores o cualquier otra circunstancia), aún puede realizarse obteniendo un resultado directo de 01 en el dado de porcentaje (ver éxito crítico más adelante).

"JUSTICIA" DUTCH: *en el caso anterior, la tarea complicada de Justicia (-10%) podría serlo más si además está lloviendo (-10%). Pero ayudaría, por ejemplo, si dispone de una cuerda (+5%). En este caso, su puntuación final se quedaría en 12% [27%-(10%×2)+5%]. Si lo desea, el DJ podría simplemente pasar la dificultad inicial de complicada a difícil sin entrar en demasiados detalles.*

La siguiente tabla muestra algunos de los ejemplos más comunes de modificadores a una habilidad, pero puedes encontrar más ejemplos específicos en la propia descripción de algunas habilidades y en el capítulo 'El Combate', pág. 89.

MODIFICADORES PARTICULARES A LA HABILIDAD

Circunstancia	Modificador
Alguien te estorba o molesta al llevar a cabo la tarea	-5%
Condiciones climatológicas adversas	-10%
Disponer de las herramientas adecuadas	+10%
Eres observado atentamente mientras intentas actuar discretamente	-20%
Estás borracho, drogado, cansado o malherido	-10%
Estás herido crítico/moribundo	-20%/-40%
Estás en una situación de gran tensión	-10%
Usas una habilidad corriendo, cabalgando o encima de un vehículo a velocidad	-20%
Usas una habilidad mientras intentas una acrobacia o salto	-20%
Atacas a un blanco en movimiento	-20%
Cambio de blanco	-10%
Disparo de precisión	-40%
Por cada acción en que apuntas con cuidado	+10%
Posición ventajosa	+10%
Posición de desventaja	-10%
Mala visibilidad o iluminación	-10%
Luz nocturna	-30%
Oscuridad total	-50%

Modificador de reacción (MR)

Este modificador refleja tu capacidad de adaptación a los cambios. Si necesitas reaccionar rápidamente y cambiar lo declarado para la acción por una actuación diferente, aplicas tu MR a tus tiradas, además de cualquier otro modificador que sea pertinente.

Además, el MR también se utiliza como modificador a las tiradas de esquiva contra varios oponentes que realizas con tus REF×4.

MODIFICADOR DE REACCIÓN (MR)

Suma de REF+DES	Modificador
2-15	-20%
16-25	-15%
26-38	-10%
39-40	-5%

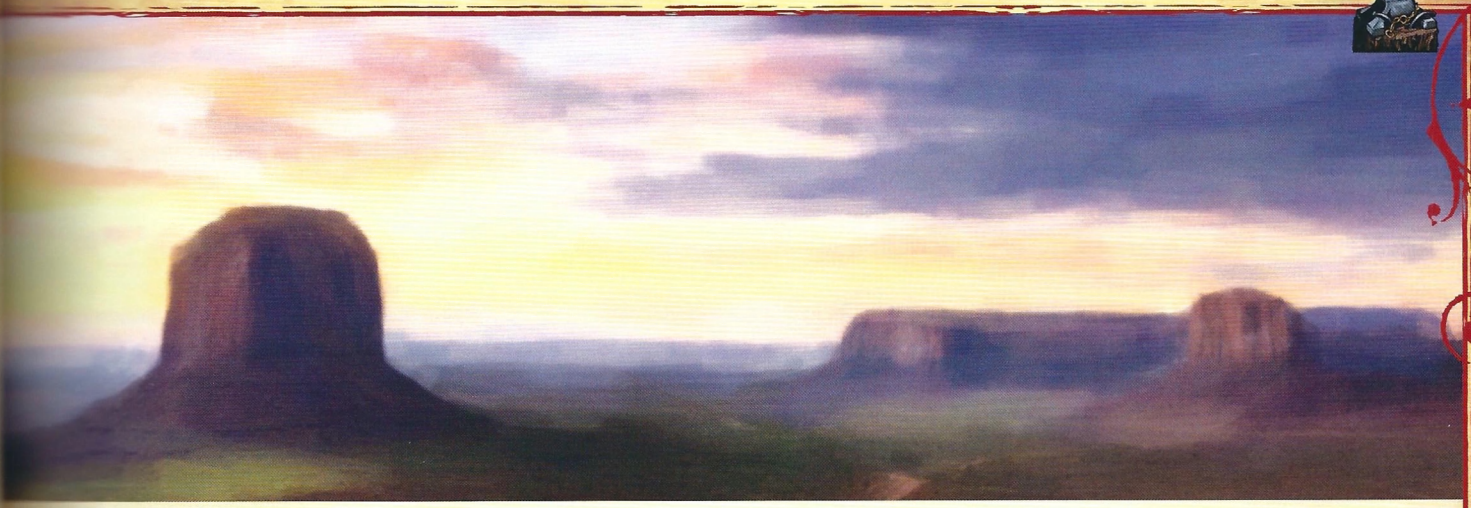
"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch tiene REF 12 y DES 19, lo que le proporciona un MR de -10% y está enfrascado en una pelea con un tipejo en el Dirty Dog, un localucho con el peor whisky y las mejores chicas de Nuevo México. Su oponente anunció que trataría de golpear a Justicia con una botella y actuó primero, pero falló.*

Justicia había anunciado que intentaría detener el ataque, pero como no se ha producido, ahora modifica su acción y la cambia por un puñetazo. Va a utilizar su 60% en Pelea para ello, pero debe aplicar su MR por cambio de intenciones y su habilidad queda reducida a 50% para este ataque.

Éxito crítico

Un éxito crítico representa que la acción se ha ejecutado a la perfección, de la mejor manera posible y obteniendo los efectos idóneos.

Cuando el resultado de una tirada es igual o inferior al 10% (redondeando hacia abajo) del porcentaje sobre el que tiras (es decir, la puntuación de la habilidad después de haber aplicado todos los modificadores) obtienes un éxito crítico.



EJEMPLO: *un personaje con una habilidad de 60% que debe realizar una tirada con modificadores de -25% sacará un crítico con un resultado de 03 o menos (60-25=35).*

Un resultado de 01 con los dados siempre es un éxito, pero no necesariamente crítico. Cuando la puntuación de habilidad disminuye por debajo del 10% por efecto de la dificultad y los modificadores (también si la habilidad se queda a cero), un 01 te permite llevar a cabo la tarea, pero se considera un éxito normal y no se aplican los beneficios del crítico.

"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch está tras la pista de Harry "el Príncipe" Wilcox, un famoso y amanerado atracador de trenes por el que se pide una jugosa recompensa. Justicia ha llegado a las estribaciones de la sierra donde ha oído que podría esconderse el Príncipe y desmonta para buscar algún rastro reciente. El terreno es propicio y el DJ le permite emplear su 64% en Rastrear sin modificadores. Ruedan los dados y obtiene un 04, un crítico. No solamente ha encontrado las huellas de un caballo sino que sabe que son de hace 12 horas, el animal iba cargado y con paso lento (posiblemente cansado) y se dirige hacia el noreste adentrándose en la sierra.*

Pifia

Un resultado de pifia es un fallo desastroso en el que todo lo que podía ir mal ha ido mal. La tarea se realiza de la peor manera posible y los resultados son totalmente opuestos a los esperados.

Un resultado de 100 en tu tirada es siempre una pifia, independientemente del porcentaje que poseas en la habilidad o los modificadores que se apliquen (incluso si tu habilidad iguala o supera el 100%).

"JUSTICIA" DUTCH: *un par de horas más tarde, Dutch se detiene al observar el movimiento de la maleza a unos 100 metros al frente. Cautelosamente desmonta y se afana en intentar vislumbrar de qué puede tratarse. Utiliza su habilidad Descubrir que posee al 60%, aunque el DJ decide otorgar una dificultad complicada (-10%) debido al espesor de la vegetación. Justicia lanza los dados con la esperanza de obtener 50% o menos y lo que consigue es un 100. Una pifia. Está convencido de haber distinguido la esbelta figura de Wilcox organizando su campamento y comienza a acercarse revólver en mano con cierta confianza. En realidad, se trata de un macho de grizzly rascándose con la corteza de un árbol y al que no le va a sentar bien toparse con un humano despistado.*

Categorías de éxito (CE)

Se utilizan para conocer la calidad de la acción. Se establecen cuando se tiene éxito en una tirada restando el resultado obtenido del mínimo que se debía obtener e ignorando las unidades de la cantidad resultante.

Las categorías de éxito (CE) se agrupan cada diez percentiles completos de diferencia (excepto el éxito normal que siempre es por menos de 10% y no se considera CE), y el DJ puede tenerlas en cuenta para otorgar más información o beneficios a los personajes que las obtienen. Según la categoría de éxito de un ataque, por ejemplo, varía el daño con el arma utilizada.

"JUSTICIA" DUTCH: *en el caso anterior, si Justicia hubiera conseguido superar la tirada de Descubrir con, digamos, un resultado de 23 en los dados, su categoría de éxito habría sido de 27% (recuerda que debía sacar 50 o menos por el modificador que le adjudicó el DJ), que se queda en 20% después de redondear o, lo que es lo mismo, 2 CE.*

Puedes utilizar la tabla siguiente como guía para jerarquizar las categorías de éxito.

JERARQUÍA DE CATEGORÍAS DE ÉXITO

Tipo de éxito	Diferencia entre resultado y habilidad	CE
Éxito normal	menos de 10%	0
Éxito bueno	10%	1
Éxito excelente	20%	2
Éxito impresionante	30%	3
Éxito increíble	40% o más	4

"JUSTICIA" DUTCH: *la diferencia de 20% que ha obtenido Dutch en Descubrir se considera un éxito excelente. Si no hubiera conseguido ninguna CE (menos de 10% de diferencia), lo más probable es que Dutch sólo hubiera visto que no se trataba de Harry sino de un oso. Con 1 CE (entre 10 y 19% de diferencia) vería además que es un ejemplar grande, posiblemente un macho, y como ha obtenido 2 CE (entre 20 y 29% de diferencia), además de todo lo anterior, se da cuenta de que aunque parece estar a lo suyo está claro que tiene hambre.*

Habilidades enfrentadas

La mayor parte de las veces el personaje se enfrenta a las circunstancias, pero en algunas ocasiones también debe superar

las habilidades de otro individuo. En esos casos, el éxito de uno altera las probabilidades de acierto del otro, añadiéndose si es necesario a cualquier otro modificador. El clásico ejemplo es el de la persona que busca a alguien que se esconde: cuanto mejor se haya escondido uno, más difícil será para el otro encontrarlo.

La forma de enfrentar las habilidades es sencilla. Calcula de la forma habitual el porcentaje de categoría de éxito final (ya redondeada) del primer individuo y aplícalo como modificador adicional para la tirada del oponente. Si el éxito ha sido de menos del 10% (es decir, sin CE), no añade modificador que afecte a la tirada al contrario.

"JUSTICIA" DUTCH: *tras haber dado con el campamento de Wilcox (sí, Dutch ha sobrevivido al oso) y haberse producido un breve tiroteo sin consecuencias, el fugitivo ha huido y trata de buscar un lugar para esconderse. La habilidad Esconderse de Harry es 58% y, de nuevo, como el terreno y la vegetación lo facilitan, el DJ le asigna una dificultad sencilla con un +10%, así que necesita sacar 68 o menos con el d100. Obtiene un resultado de 44 de forma que su categoría de éxito es 24% que redondeamos a 20% (2 CE). Dutch va siguiéndole los pasos buscándole por todas partes y usando su habilidad Descubrir (60%), lo que para Harry es una ventaja, para Justicia resulta un incordio y la abundante vegetación le proporciona un modificador de -10%. A este modificador hay que añadir el 20% del éxito en Esconderse del fugitivo. Dutch necesita 30 o menos con los dados para localizar al "Príncipe".*

Si el primero en usar su habilidad obtiene un crítico, entonces el segundo necesita también conseguir un éxito crítico en la suya para poder contrarrestarle. Una pifia inicial suele dar la ventaja automáticamente al otro personaje, que por lo general no necesitará usar su habilidad para vencer al primero.

Cuando una habilidad es susceptible de ser enfrentada a otra se indica en su descripción de las páginas siguientes.

Acciones conjuntas

Derribar una pesada puerta de roble, empujar un carro atascado o sujetar a un compañero que cuelga de un precipicio puede ser demasiado para un solo aventurero. En estas ocasiones, varios individuos pueden unir sus fuerzas para culminar con éxito la tarea.

Para resolver las acciones conjuntas en primer lugar debes decidir quién será el ejecutor principal de la acción y quiénes se dedicarán a darle apoyo. Las tiradas para comprobar el éxito o fracaso en la tarea se realizan utilizando como base las características y habilidades del individuo principal, modificadas según los compañeros que le ayuden. El límite para el número de participantes posibles en la acción viene determinado por la lógica de la situación y el espacio físico disponible (piensa que cada persona necesita un espacio mínimo de 1 metro cuadrado para poder participar de forma efectiva en la acción de apoyo).

A la hora de realizar la tirada, añade un +10% adicional a la habilidad (o al resultado de una característica ×4) del ejecutor de la acción por cada ayudante con una puntuación de 14 o más si se trata de una característica o 50% o más en la habilidad concreta que se vaya a utilizar.

Cuando se realizan con éxito acciones en conjunto, ninguno de los participantes marca la casilla de experiencia de las habilidades utilizadas.

"JUSTICIA" DUTCH: *el decidido Justicia tiene atrapado a un criminal que ha atrancado la puerta del cuartucho donde malvive. En circunstancias normales, Dutch necesitaría superar una tirada de CPO×4 con un -10% (al tratarse de una puerta de madera normal) para echarla abajo, pero el individuo la ha atrancado apoyando una silla, por lo que el DJ decide que la acción recibe un modificador adicional de -20%. Con CPO 16, Justicia necesitaría un resultado de 34 o menos para derribar la puerta, pero por fortuna cuenta con los dos hermanos Heredia (CPO 14 y 16, respectivamente), así que empujando juntos suma +20% por sus ayudantes. Sus probabilidades de éxito para derribar la puerta se quedan en 54% (16x4=64%, -30% de dificultad, +20% de sus compañeros).*

Puntuaciones superiores a 100

Como ya se ha comentado, cualquier habilidad puede llegar a alcanzar una puntuación máxima de 150%. Sin embargo, las tiradas se efectúan siempre con 1d100, lo que otorga unos resultados posibles entre 01 y 100. ¿Qué sucede entonces con aquellas competencias que exceden esa cifra? ¿Tienen éxito siempre? No. Un resultado de 100 en una tirada con el d100 es siempre un fallo y además pifia, aunque la puntuación de habilidad sea superior.

Aunque pueda tener un fallo estrepitoso, un aventurero con ese nivel de puntuaciones es un héroe legendario que consigue llevar a cabo actos insólitos. Los porcentajes por encima de 100 permiten realizar con mayor probabilidad de éxito las tareas y acciones especiales con tal acumulación de modificadores que resultan prácticamente imposibles para otros niveles de habilidad. Además, estas puntuaciones consiguen mejores categorías de éxito en las acciones cotidianas y su probabilidad de conseguir un éxito crítico también es mayor.

Tiradas de Suerte

Si algo es capaz de inclinar la balanza, ésa es la diosa fortuna. Hay momentos en que es necesario determinar si el azar sonríe al personaje y, por ejemplo, averiguar si había unos sacos en el callejón cuando cayó desde la azotea o la casualidad le ha hecho toparse en un tugurio perdido de Montana con ese peligroso criminal buscado en Kansas.

En general, la probabilidad de fortuna de todo el mundo consiste en un 50%, por lo que cuando se solicita una tirada de Suerte, un resultado igual o inferior a 50% beneficia siempre al PJ. Si el aventurero posee el rasgo especial 'Afortunado', la cifra se eleva al 60% de posibilidades a su favor. Además, en ciertas ocasiones, el DJ puede aplicar modificadores para esta tirada. Por ejemplo, es más probable que exista algo con lo que amortiguar la caída en un pajar que en una forja.

"JUSTICIA" DUTCH: *Morgan Dexter, el inseparable compañero de Justicia, lleva siempre encima varios carteles con fugitivos buscados en algunos estados. Cada vez que entra en un tugurio trata de echar un vistazo para ver si la fortuna hace que se tope con alguno de ellos. En esta ocasión, Dexter se encuentra en la pequeña localidad de Gayville, en las Black Hills, y se adentra en una tasca improvisada en una tienda de campaña. Sabedor de su habitual costumbre, el DJ le pide que tire por Suerte y Morgan lanza los dados: 64. En esta ocasión la fortuna no le sonríe y no hay ningún fugitivo entre los parroquianos del local.*

Turnos y asaltos de combate

Sirven para estructurar las escenas, acontecimientos y combates dentro del tiempo de juego. El elemento básico en torno al que se articula el combate es el asalto de combate.

Asaltos

Un asalto de combate dura seis segundos de tiempo de juego y posee una estructura concreta que se repite de forma cíclica hasta que el enfrentamiento o los acontecimientos quedan resueltos. Los asaltos se utilizan en el preciso momento en que va a comenzar un combate o es necesario resolver situaciones inciertas en periodos cortos de tiempo.

Resumido, un asalto consta de los siguientes pasos:

1. El director de juego describe la situación y los PNJ.
2. Todo el mundo declara lo que piensa hacer en el asalto.
3. Se establece la iniciativa y el orden de actuación.
4. Se resuelven las acciones siguiendo el orden. Se calculan aciertos, heridas y bajas.
5. Finaliza el asalto para dar comienzo al siguiente con la misma estructura.

Actuar en el asalto

Durante un asalto de combate, todo el que participa tiene la posibilidad de actuar, de hacer algo. En combate pueden realizarse hasta dos acciones, consistentes en maniobras sencillas o una rápida combinación de las mismas durante los seis segundos.

Muchas veces actuar en el asalto significa el empleo de alguna habilidad concreta y el lanzamiento de dados, pero a veces no tiene por qué ser así. Por ejemplo, si el aventurero decide agacharse o montar en su caballo, no necesita hacer tirada alguna, simplemente lo hace. Durante un asalto todo el mundo puede intentar realizar hasta dos acciones (movimientos, ataques, defensas o maniobras especiales) y, además, llevar a cabo una o más acciones gratuitas, que no consumen tiempo efectivo del asalto.

Las acciones también incluyen el uso de habilidades generales y características, como por ejemplo utilizar Cerrajería para abrir un candado. Si una tarea consume más de una acción, entonces se alarga durante uno o más asaltos. Si en la descripcion de la habilidad no se indica lo contrario, entonces puede utilizarse gastando sólo una acción.

En una acción puedes:

- Apuntar, ganando +10% por cada acción consecutiva hasta un máximo de dos seguidas.
- Agacharte en el sitio, asomarte, apartarte, ponerte de pie o tirarte al suelo.
- Darte la vuelta o hacer un giro de más de 90°.
- Desplazarte hasta tu máxima capacidad de movimiento corriendo, andando o sigilosamente.
- Hacer un salto en altura, Trepar o Nadar.
- Hacer un ataque o una defensa cuerpo a cuerpo.
- Hacer un ataque a distancia hasta la máxima cadencia de fuego del arma (o el doble o más abanicando si el arma lo permite).
- Lanzar un objeto o arma que lleves en tus manos para hacer un ataque a distancia.

- Montar o desmontar o subir/bajar de un vehículo.
- Realizar una maniobra especial de combate como disparo a la carrera, disparo precipitado o disparo doble.
- Recargar un arma de cartuchos o un arco con un proyectil.
- Recoger o sacar un objeto o desenfundar un arma sin usar la habilidad de Desenfundar.
- Utilizar cualquier habilidad que consuma una sola acción.

Las acciones gratuitas no cuentan como una de las dos acciones. Hablar o gritar, tiradas de conocimiento, lanzar por SEN o controlar con Cabalgar tu montura son ejemplos de acciones sin coste.

Consulta el capítulo 'El Combate' (pág. 89) para conocer todos los detalles sobre el desarrollo de acciones, maniobras, asaltos y combates en *Far West*.

Turnos

En las ocasiones en que no es necesario el detalle exhaustivo de los asaltos o la acción transcurre durante largos lapsos de tiempo (porque controlarla cada seis segundos se haría eterno), se utilizan los turnos.

Los turnos pueden durar un mínimo de cinco minutos o abarcar y resumir todo el tiempo que sea preciso. Cuando es necesario pueden estructurarse con una secuencia similar a la de los asaltos u organizarse de forma más flexible, para abreviar toda aquella situación que alargue innecesariamente la partida.

Puedes resolver por turnos una escena en la que un tipo entra en un *saloon*, charla con el *barman* y aprovecha para dar un buen vistazo al local; o una tranquila jornada en diligencia en la que no pasa nada especial. Cuando una situación de juego concreta requiere necesariamente del uso de los turnos, se indica de forma específica en su descripción.

Descripción de las habilidades

Las habilidades son los conocimientos y prácticas adquiridos y desarrollados con el tiempo. En definitiva, todas las cosas que el aventurero sabe y puede hacer en el juego. Sus puntuaciones se indican siempre en porcentaje y cada una de ellas posee como base inicial alguna de las seis características principales del aventurero. Las únicas excepciones son la habilidad Idioma propio, que todo el mundo posee de forma automática, otros idiomas que sólo pueden poseer puntuación si se aprenden y la habilidad Seducir, que combina la base de Carisma con la puntuación en Aspecto.

A continuación puedes consultar la descripción de todas las habilidades que aparecen impresas en la ficha de aventurero. Aunque estas habilidades cubren la mayoría de las necesidades propias del juego, es imposible contemplar todas las posibilidades. Si necesitas ejecutar acciones no incluidas en ninguna habilidad, de forma puntual, piensa en qué característica puede basarse y realiza una tirada por ella sin aplicar ningún multiplicador. Al final, si debes recurrir con demasiada frecuencia a esta solución, lo mejor es que el DJ acabe por crear una nueva habilidad para usarla habitualmente y desarrollarla con el tiempo.

La descripción de algunas habilidades incluye modificadores de situación o específicos que el director de juego puede usar, de forma opcional, para definir o detallar la dificultad de las tareas. En aquellas susceptibles de ser empleadas en pruebas enfrentadas se indica la habilidad o característica cuya categoría de éxito (CE) actúa como modificador adicional. El tiempo necesario para completar el uso de una habilidad se indica en acciones, asaltos, turnos, horas, días o semanas según el caso.

Artesanía [SEN]

Es la habilidad para crear, a partir de ciertas materias primas y de forma manual, objetos prácticos o estéticos. Se desglosa en diferentes especialidades dependiendo del material con el que se trabaje y cada una debe ser adquirida y desarrollada de forma independiente.

Para poder utilizar la habilidad de Artesanía es imprescindible, en cada caso, contar con las herramientas específicas, la materia prima y el espacio de trabajo adecuado.

Además, puedes utilizar Artesanía para valorar la calidad y el coste de fabricación de un objeto artesano. Para valorar el precio de mercado de un objeto creado por otra persona, necesitas utilizar Comerciar. En estos casos, las habilidades necesitan siempre emplear un asalto completo para tener efecto.

A continuación se describen los tipos más habituales de artesanías, aunque se pueden incluir otros como por ejemplo Alfarería, Encuadernación, Orfebrería o Sastrería.

- **Carpintería:** se utiliza para trabajar la madera creando o reparando mangos de armas, arcos, carros y carretas, muebles y herramientas, o cualquier objeto con piezas de ese material.

  Principales herramientas: berbiquí, brocas para madera, cepillo, formón, garlopa, gramil, gubia, lija, martillo, regla y escuadra, sierra y transportador.

  Con Carpintería puedes, por ejemplo, fabricar una mecedora, construir una cabaña o reparar el eje de un carro.

- **Herrería:** permite trabajar el hierro y ciertos metales no preciosos para crear o reparar la hoja de ciertas armas, herramientas, rejas y vehículos, o cualquier objeto metálico o con partes metálicas. Uno de sus usos más populares en la Frontera es el herrado de las monturas y la creación de llaves y candados (aunque no puede utilizarse esta habilidad para forzar una cerradura de forma sutil).

  Principales herramientas: fragua, herramientas de medición (metro, calibres y escuadras), maza, martillo, moldes, tajaderas, tenazas y yunque.

  Con Herrería puedes, por ejemplo, hacer la hebilla de un cinturón, fabricar un hacha o reparar una rueda de carro.

- **Peletería:** manipulación de la piel de animales que incluye su curtido, tinte, labrado y manipulación en general. Puede utilizarse para crear o reparar vestidos, zapatos, alforjas y bolsas, arreos, sillas de montar, tambores rituales o cualquier objeto o elemento con piel.

  Principales herramientas: barreños de agua, cuchillo de peletero, herramientas de marcado y medición, agujas y punzones, mazas, tijeras dentadas y varas de madera.

  Con Peletería puedes, por ejemplo, fabricar un chaquetón de piel para el invierno, hacer una silla de montar o reparar unas botas.

Fabricar objetos

Para poder crear un objeto hay que superar con éxito una o varias tiradas de habilidad de la artesanía específica empleada. Los modificadores, número de tiradas y tiempo de elaboración dependen de la complejidad del objeto y su calidad. Consulta la tabla inferior a modo de guía.

Un fallo en alguna de las tiradas de elaboración significa que el objeto está mal construido y puede fallar en cualquier momento (70% de probabilidad), además de no resultar agradable a la vista. Con una pifia, el trabajo y el tiempo se han echado a perder por completo y debe comenzarse de nuevo una nueva fabricación. Un éxito crítico da como resultado objetos de la máxima calidad con los materiales y el tiempo estándar empleados.

Vender los objetos creados

Es natural que un artesano aspire a sacar rendimiento económico a su habilidad. Para ello puede, o bien poner precio a sus servicios, o bien vender directamente piezas que fabrique de motu propio. A la hora de vender debe tener en cuenta sus propios costes en material, tiempo y herramientas y considerar los precios en el mercado. Para establecer los costes de fabricación de un objeto, averigüa su precio habitual de venta (por ejemplo, consultando las tablas de equipo y servicios) y divídelo entre tres redondeando hacia abajo. Es posible para el artesano utilizar la habilidad Comerciar para conocer el precio máximo que, razonablemente, podría pedir por su trabajo y, al mismo tiempo, los compradores también pueden utilizar sus propias habilidades para conocer si se trata de un valor adecuado.

Reparar objetos

Cuando se utiliza Artesanía para reparar un objeto, el DJ debe asignar una dificultad a la tarea según el grado de desperfecto del objeto. Con un éxito normal el objeto puede volver a ser funcional aunque se notará que ha sido reparado. Un éxito crítico

TABLA DE FABRICACIÓN DE OBJETOS ARTESANOS

Complejidad	Ejemplos	Mod.	Tiradas	Tiempo
Muy elemental	Cuchara de madera, herradura, bolsa de cuero, odre	SM	1	1d4 turnos
Sencilla	Pipa, mango de arma o herramienta, hoja de cuchillo, cinchas, chaparajos	SM	1	2+1d10 turnos
Normal	Taburete, cerca, reja, grilletes, pantalones, mocasines, tambor ceremonial	-5%	1	1d4 horas
Elaborada	Arco, armario, mecedora, bisagras, arcón, chaqueta o guantes	-10%	2	1d4 días
Compleja	Estructura de carreta, porche, pieza de artillería, caja fuerte, silla de montar, chaquetón	-20%	2	1+1d6 días
Extrema	Estructuras de casa o cabaña, cerradura compleja, tienda de campaña	-30%	3	1+1d6 semanas

Con la dificultad media se obtienen objetos funcionales de un nivel estético normal y apropiado para la mayoría de la gente. Pueden conseguirse objetos de mayor belleza y riqueza ornamental aumentando un 10% la dificultad de cada rango y el tiempo de elaboración al doble. Al mismo tiempo, el coste de producción del objeto también puede dispararse en función de los materiales empleados.

logra devolver la pieza casi a su estado original resultando casi imperceptible su reparación. Un fallo normal no logra arreglar el objeto pero con una pifia, no solamente no se repara sino que lo deja inservible e imposible de volver a reparar. Reparar un objeto requiere el mismo número de tiradas que aparece en la tabla de fabricación, pero se emplea la mitad de tiempo.

Cabalgar [DES]

Permite montar caballos y mulas (y ocasionalmente toros). En *Far West* las monturas son el medio de transporte más generalizado, por lo que muchos están familiarizados con estos animales. En circunstancias normales, con 25% o más en la habilidad no es necesario realizar tiradas cuando el animal se encuentra parado o sólo se desplaza al paso o al trote. Siempre se exige usar la habilidad en caso de realizar alguna maniobra mientras la montura se mueve o si se producen circunstancias especiales (realizar saltos, dominar la montura asustada o herida, bajar una pendiente pronunciada o realizar acciones especiales sobre la silla). Para desplazarse al galope con una montura siempre es necesario un éxito en una tirada de Cabalgar al inicio del asalto o turno. Todas las tiradas de Cabalgar de control son acciones gratuitas a menos que se fallen. Cualquier actividad realizada sobre un animal al trote o al galope sufre un modificador adicional de -20% por movimiento.

Un éxito en Cabalgar te permite controlar al animal y poder realizar otras acciones sobre tu montura aplicando el modificador por movimiento.

Un éxito crítico convierte al animal y al jinete en uno solo, actuando de forma tan perfectamente coordinada que ese asalto se elimina el penalizador por movimiento.

Con un fallo no puedes hacer nada más sobre la silla en el asalto ya que necesitas concentrarte en dominar tu montura.

No tiene mayores consecuencias pero debes volver a tirar por la habilidad en el siguiente asalto.

Un resultado de pifia puede acabar, en el peor de los casos, con tus huesos en el suelo o con tu montura herida. Si pifias, lanza 1d10 y consulta la siguiente tabla.

PIFIAS CABALGANDO

1d10	Consecuencia
1-2	Haces trastabillar a tu montura y te desequilibras momentáneamente. Pierdes el asalto. La velocidad de la montura se reduce a la mitad este asalto.
3-4	En tu afán por espolear a tu montura sacas un pie del estribo y a punto estás de caerte. Pierdes todo el asalto tratando de volver a recuperar una posición estable. Tu siguiente tirada de Cabalgar tiene un modificador adicional -15%. La velocidad de la montura se reduce a la mitad este asalto.
5-6	Inexplicablemente pierdes los estribos (literalmente: los dos) y tienes que aferrarte al cuello de tu montura para no caer. Además de perder el asalto completo, sueltas cualquier objeto que llevaras en tu mano. Si no llevabas ninguno, pierdes las riendas. En cualquier caso, el paso de tu montura se ralentiza a la mitad este asalto y el siguiente.
7-8	No has visto algún accidente del terreno y tu montura pierde pie y acaba por caer de costado. Debes superar una tirada de REF×4 con tu MR como modificador para que una de tus piernas (lanza 1d4: par, derecha; impar, izquierda) no quede atrapada bajo el cuerpo del animal. Lanza 1d10 en la tabla de lesiones de monturas de la pág. 117.
9	Algo ha hecho pararse en seco a tu montura, has querido forzarla demasiado o rechaza ejecutar tu orden y se encabrita. El caso es que sales despedido de la silla y recibes 2 puntos de golpe por la caída si el animal iba al paso, 4 puntos al trote y 6 si corría al galope. Además, pierdes cualquier objeto que lleves en las manos. Lanza 1d10 en la tabla de lesiones de monturas de la pág. 117.
10	No sólo caes de la silla, tu pie queda enganchado en un estribo y eres arrastrado hasta que logres una tirada de DES×4 o de Suerte (elige una de las dos). Esto sólo sucede si tu montura marchaba al trote o al galope (al paso recibes daño de 2 puntos por la caída pero no eres arrastrado). En cualquier caso, pierdes los objetos que lleves en las manos y el animal continúa su marcha normal durante 1d10 asaltos. Sufres 4 puntos de daño por la caída al trote y 1 más cada asalto que eres arrastrado. Al galope sufres 6 puntos por la caída y 2 por asalto mientras te arrastran.

Puedes encontrar más información sobre las características y desplazamientos de las monturas en el capítulo 'Reses y *Cowboys*', pág. 221, y sobre maniobras y persecuciones montado en 'El Combate', págs. 115 y 119 .

Cartografía [CUL]

Comprende la interpretación de mapas, planos y signos cartográficos, así como la realización de los mismos de forma precisa trasladando lugares, escalas y detalles topográficos al papel. Los modificadores a aplicar para interpretar un mapa dependen de factores como el estado de conservación, la legibilidad de las anotaciones, si los símbolos empleados son estándar o si el lector conoce el idioma de algunas indicaciones. Leer un mapa necesita consumir al menos un asalto completo (dos acciones).

Un éxito crítico se traduce en una excelente comprensión, incluso deduciendo información aunque el intérprete no esté

familiarizado con el idioma presente en el documento. Además reduce el tiempo de lectura a la mitad.

Para crear un mapa preciso es necesario disponer de la información adecuada y de herramientas y materiales de escritura/dibujo. La dificultad de la tarea depende de los objetivos que se pretenden lograr y las mediciones que se hayan podido obtener de los lugares a representar. Con el equipo y los datos adecuados, la dificultad de la tarea tiene un modificador adicional de +10% y sin mediciones y trabajando de memoria, recibe -30%.

Dibujar un mapa esquemático elemental puede consumir sólo un asalto completo, pero mapas detallados, bien acotados y precisos requieren días de trabajo (1d4 días).

Un éxito crítico proporciona un mapa de gran precisión en la mitad del tiempo estándar y una pifia hace que cualquier parecido entre el mapa y la realidad sea pura coincidencia. El problema es que, en general, no se puede comprobar la exactitud de un mapa hasta que se está sobre el terreno.

Cerrajería [DES]

Implica conocimientos sobre el funcionamiento de los distintos mecanismos de cierre, cerraduras y candados. Con Cerrajería es posible abrir una cerradura sin utilizar la llave correspondiente o saber cómo fabricar un duplicado de la misma. Siempre es necesario disponer de las herramientas apropiadas para llevar a cabo la tarea. La dificultad depende de la complejidad del mecanismo, asumiendo que se quiere preservar su funcionalidad una vez abierto (para destrozar una cerradura no es imprescindible ser cerrajero).

En la tabla puedes consultar los diferentes modificadores según el mecanismo, el número de tiradas con éxito necesarias (aplicando el mismo modificador a cada tirada) y el tiempo en asaltos o turnos de cinco minutos. Cuando se indica más de una tirada hay que tener éxito en todas ellas de forma consecutiva, ya que un fallo en cualquiera obliga a repetir todo el proceso.

MODIFICADORES DE CERRAJERÍA

Complejidad	Ejemplos	Mod.	Tiradas	Tiempo
Muy elemental	Candado	+10%	1	1 acción
Sencilla	Puerta normal	SM	1	1 asalto
Normal	Grilletes	-10%	1	2 asaltos
Elaborada	Cerradura de seguridad	-20%	2	1 turno
Compleja	Puerta blindada, cerradura de combinación	-30%	2	3 turnos
Extrema	Caja de caudales con cerradura retardada	-40%	3	6 turnos

Con un éxito crítico el mecanismo se abre a la primera (y no hay que hacer más tiradas) y sin dejar huella de la manipulación (excepto que para acceder al mecanismo haya sido necesario dañar parte de su ubicación).

Una pifia no sólo no abre la cerradura sino que la daña, dejándola bloqueada permanentemente e inservible.

Cuando se producen fallos en Cerrajería, aunque finalmente se tenga éxito, otro cerrajero puede darse cuenta de que el mecanismo ha sido manipulado.

Cocinar [SEN]

Reúne conocimientos culinarios que permiten combinar con éxito diferentes componentes en nutritivas y deliciosas recetas. Un cocinero puede identificar el grado de complejidad o elaboración de los platos realizados por otro chef, reconociendo sus principales componentes.

También puedes tirar por Cocinar para calcular correctamente la cantidad necesaria de ingredientes para un determinado número de raciones.

Una buena comida bien cocinada y nutritiva puede aportar algunos efectos beneficiosos.

Con un éxito normal el cocinero logra un plato correctamente preparado, aunque sin ser especial. Equivale a una receta práctica pero corriente. Una buena comida (2 CE o más) permite recuperar 1 PV al día a un personaje con puntos de daño pendientes. Un resultado crítico ofrece una delicada preparación, donde se aprecian todos los sabores y cada ingrediente está en su punto. Si el crítico lo consigue un PJ, todos los miembros del grupo que disfruten del suculento manjar, además de poder recuperar 1 PV ese día, obtienen un modificador adicional de +5% a todas sus habilidades durante veinticuatro horas.

Con un fallo, obtienes un plato mal cocinado aunque comestible. Haces una mala receta o tiene algo incorrecto.

Una pifia proporciona una comida intragable o un desastre total combinando ingredientes y tiempos de cocinado.

Si utilizas Cocinar para detectar ingredientes o calcular cantidades, necesitas un asalto completo. Cuando usas tu habilidad para preparar platos, la habilidad tiene un tiempo de ejecución variable, pero se necesita al menos un turno sólo para preparar los ingredientes y como mínimo otros dos más para cocinarlos.

Asimismo, el uso de Cocinar permite realizar con éxito ungüentos y pociones y, por supuesto, destilar alcohol casero con un alambique.

Comerciar [CAR]

Sirve para regular las transacciones comerciales y obtener los mejores precios posibles de compra-venta según el caso. También puedes utilizar una tirada de Comerciar para conocer el precio habitual de mercado de cualquier objeto y estipular un coste adecuado cuando quieres vender algo. En estos casos, el uso de la habilidad consume un asalto completo.

La habilidad funciona igualmente si en lugar de dinero se utiliza el trueque, para comparar los valores entre los objetos intercambiados.

Cuando se negocia el precio de un objeto o un servicio, el vendedor primero debe saber cuál es el límite máximo de descuento que estaría dispuesto a ofrecer. Si el intento de regateo del cliente entra dentro de los márgenes razonables del vendedor, la negociación se lleva a cabo enfrentando los resultados de una tirada de Comerciar para cada uno. Gana la propuesta del que obtiene la CE más alta en su tirada. En caso de empate, pueden repetirse las tiradas una vez para desempatar, pero si de nuevo hay empate, entonces no se llega a un acuerdo y la venta no se produce.

Un resultado crítico en Comerciar obliga a ser igualado por la otra parte si quiere mantenerse abierta la negociación.

Si una de las dos partes pifia negociando, no es necesario que la otra realice tirada, gana automáticamente.

Utilizar Comerciar para una negociación necesita como mínimo 1 turno completo de 5 minutos.

Conducir carro [CPO]

La habilidad para controlar y dirigir cualquier vehículo de tracción animal (básicamente carros, carruajes y carretas). Sólo es necesario realizar tiradas por esta habilidad en circunstancias y maniobras especiales: avanzar en terreno difícil, que el vehículo esté o pueda quedar atrapado, que los animales de tiro se encabriten o para conducir el vehículo a toda velocidad. Para conducir un carro al galope se debe superar siempre una tirada de Conducir carro sin modificador, aunque se pueden ir añadiendo otros según las circunstancias específicas (ver tabla más abajo).

Como con la habilidad Cabalgar, debes tirar por Conducir carro al principio de cada asalto en que el vehículo vaya más rápido que al paso, pero mientras conduces, sólo puedes llevar a cabo acciones sin coste en el asalto.

MODIFICADORES A CONDUCIR CARRO

Circunstancia	Mod.
Vehículo al galope	SM
Giro al galope	-15%
Controlar tiro desbocado	-20%
Terreno difícil (baches, cuestas)	-10%
Terreno muy difícil (muy embarrado, nieve densa, hielo o muy empinado)	-30%
Conductor borracho o bajo el fuego enemigo	-10%

Puedes encontrar más información sobre maniobras con vehículos y persecuciones en el capítulo 'El Combate', pág. 120.

Conducir ganado [CPO]

Reúne los conocimientos y procedimientos para trasladar el ganado en general (reses, caballos, ovejas) a través de grandes distancias. Normalmente estos traslados son realizados por un grupo de varias personas por lo que se designa un líder del grupo para realizar las tiradas bajo su porcentaje en la habilidad (debe tenerla, claro).

De forma general debe efectuarse una prueba de habilidad cada 25 km recorridos o cuando se produzca alguna circunstancia que pueda desbandar el ganado (como un tiroteo, algún depredador o cruzar un río). Cada vaquero del grupo puede controlar sin excesiva dificultad hasta 250 animales por lo que, siempre que se mantenga esa proporción entre vaqueros y rebaño, la tirada por la habilidad de Conducir ganado del líder del grupo no recibe modificadores adicionales por la cantidad de cabezas de ganado (pueden aplicarse otros modificadores, por ejemplo por terreno, si el DJ lo considera adecuado). Si hay menos vaqueros de los necesarios para conducir adecuadamente el rebaño, se aplica un modificador adicional de -10% por cada uno de ellos. Y de la misma forma, por cada vaquero de más en el grupo que posea una puntuación en Conducir ganado superior a 50%, se obtiene un modificador adicional de +10% en las tiradas del líder.

EJEMPLO: *un rebaño de 1.728 reses necesita un grupo óptimo de 7 personas (1728/250 = 6,912). Si sólo se cuenta con cinco vaqueros, el líder debe aplicar un modificador adicional por tamaño del rebaño de -20% a sus tiradas para conducirlo.*

Si se logra un éxito con la habilidad, no se pierde ningún animal y el rebaño es controlado y conducido de forma correcta.

De fallarse la tirada se pierden 1d10 cabezas de ganado y es necesario intentar Conducir ganado de nuevo para reagrupar al resto. La dificultad de esta segunda prueba aumenta un

-10% adicional y de fallarse de nuevo, 1d10 animales más se extravían y hay que volver a intentar el control del rebaño. De llegarse a la tercera tirada, esta vez se aplica -20% como modificador y un nuevo fallo provoca una estampida tan peligrosa como incontrolable. En este último caso, los *cowboys* tardarán 1d6 horas en encontrar y reagrupar la manada (esta vez sin necesidad de tirada), aunque se habrán perdido, adicionalmente, 1d20 animales.

Un resultado de pifia en cualquiera de las pruebas siempre provoca la estampida y la pérdida de 1d20 animales, siendo necesario el doble de tiempo para restablecer la normalidad.

Un éxito crítico en una prueba de Conducir ganado hace que no sean necesarias las tiradas de control en los siguientes 100 km.

Conocimiento animal [CUL]

Todo lo que se puede saber sobre los animales está comprendido en esta habilidad: identificarlos correctamente, conocer todos sus hábitos, fortalezas y debilidades, cuáles son sus territorios habituales, huellas, dieta e incluso cómo tratar sus enfermedades. En muchas ocasiones en el feroz entorno americano un buen Conocimiento animal puede significar la diferencia entre la vida o la muerte. Tirar por esta habilidad no cuesta acción.

Conocimiento del ferrocarril [CUL]

La expansión del ferrocarril como medio de transporte es imparable. Con esta habilidad se tiene acceso tanto a los aspectos técnicos y de funcionamiento de los propios trenes como a la construcción de sus trazados.

Una tirada de Conocimiento del ferrocarril permite, por ejemplo, conducir una locomotora, pero también puede utilizarse para obtener información sobre las rutas más importantes y aquellas que se encuentran en desarrollo. Las personas con este conocimiento habitualmente, o bien han trabajado para alguna compañía ferroviaria, o bien muestran una profunda afición por el nuevo medio de transporte. Puedes encontrar más información sobre los ferrocarriles en el apartado dedicado a 'Transportes y viajes', pág. 334.

Si se utiliza la habilidad para conducir una locomotora, su uso requiere como mínimo un asalto completo y sólo pueden realizarse acciones sin coste al mismo tiempo. Las tiradas para recordar información, sin embargo, no cuentan como acción.

Conocimientos [CUL]

Esta habilidad da acceso de forma general a todo lo que se puede saber sobre la sociedad anglosajona norteamericana: sus usos y costumbres más comunes, la historia, la estructura social o las instituciones más importantes. Puedes utilizar esta habilidad para saber, por ejemplo, cuál es el juego de cartas más practicado en Kentucky, en qué año se independizó Texas de México o de qué estado es el *whisky* con mejor fama. En definitiva, una guía genérica de la sociedad dominante. Todos los nacidos norteamericanos poseen como propia esta habilidad y por ello comienzan con una base igual al triple de su puntuación de CUL.

Normalmente no es necesario hacer tiradas acerca del lugar de procedencia del personaje y éste sencillamente tiene los conocimientos sobre su estado, ciudad o grupo social al que pertenece. Los modificadores aplicables para ver si conoce información de otros lugares o aspectos de los Estados Unidos varían en función de la proximidad geográfica y el posible contacto directo que haya tenido. Para la mayor proximidad el modificador será siempre cero (dificultad rutinaria) y va aumentando un -10% adicional conforme la distancia se incementa o las probabilidades de contacto disminuyen.

Al ser una sociedad en expansión, la cultura común norteamericana influye de forma importante sobre otras sociedades con las que convive (indios o inmigrantes), lo que permite a sus miembros poseer también alguna base en Conocimientos (consulta el capítulo 'Los Protagonistas', pág. 27).

Cuando tienes un contacto continuado (o acceso a la información) sobre un área en particular puedes desarrollar su especialización utilizando alguna de las otras habilidades de Conocimientos en blanco que aparecen en la ficha de aventurero. Por ejemplo, después de pasar una temporada en la ciudad de Nueva York, podrías justificar poseer una habilidad de Conocimiento de Nueva York y desarrollarla como habilidad específica.

Conocimiento tribal [CUL]

Reúne los conocimientos generales y particulares sobre las sociedades nativas de Norteamérica, haciendo hincapié en muchos de sus rasgos comunes pero a la vez centrándose en los propios de la tribu a la que pertenezca el aventurero. Los nativos americanos comienzan el juego con la habilidad Conocimiento tribal como habilidad de conocimientos propios con una base aumentada a su CUL×3.

Un miembro de una tribu no necesita hacer tiradas de Conocimiento tribal sobre sus propios usos y costumbres, sencillamente los conoce (una tribu no es un grupo tan grande y heterogéneo). La dificultad o los modificadores para conocer información sobre otra tribu depende de la proximidad geográfica y el contacto entre el personaje y la tribu de la que quiere conocer datos. Si ambos pertenecen al mismo territorio/estado, la dificultad será siempre rutinaria (sin modificador); si es de un estado colindante o más lejano, entonces se agrega un -10% adicional conforme aumenta la distancia entre los territorios.

Cualquier personaje aunque no sea indio posee una base mínima de CUL en Conocimiento tribal, ya que aunque no se tenga conocimiento de primera mano sobre los indios (por convivencia o contacto), la sociedad norteamericana es muy consciente de su presencia, especialmente en los asentamientos de la Frontera.

Cuando se tiene contacto más o menos continuado con una tribu en particular, es posible desarrollar un conocimiento especializado utilizando alguna de las otras habilidades en blanco de Conocimientos que aparecen en la ficha de aventurero. Por ejemplo, un trampero que comercie habitualmente con los Cheroqui puede desarrollar la habilidad específica Conoc. Cheroqui.

Otros conocimientos

Los apartados de Conocimientos en blanco de la ficha de aventurero se utilizan para desarrollar conocimientos en otras culturas y sociedades diferentes de la norteamericana o la tribal; por ejemplo, la cultura de procedencia original de inmigrantes o la segunda cultura para personajes mestizos. Cuando funciona como habilidad de conocimientos genérica sobre una cultura o

sociedad, los niveles de dificultad de las tiradas se establecen de la misma manera, aplicando la familiaridad que el personaje pueda tener con los conocimientos que solicita (por ejemplo, un inmigrante prusiano granjero difícilmente podrá responder a preguntas sobre etiqueta de la nobleza prusiana, pero le resultará sencillo hablar sobre los alimentos de temporada en su país de origen).

Además, estas habilidades también pueden emplearse para desarrollar un área de conocimiento especializado dentro de la habilidad Conocimientos o Conocimiento tribal (tal y como se ha explicado en sus apartados). La ventaja es que una vez que se desarrolla la especialidad, las tiradas para esos conocimientos concretos se pueden realizar habitualmente con dificultad rutinaria (sin modificador).

Descubrir [SEN]

Implica buscar activamente para obtener detalles e información que no están disponibles a simple vista. Descubrir es una habilidad que abarca todo el espectro de las capacidades perceptivas del aventurero y permite "buscar" y "fijarse" en todo lo que sucede alrededor que no es obvio. Con esta habilidad puedes registrar una habitación o a un sujeto, localizar al individuo que sigilosamente trata de tenderte una emboscada o percibir un regusto extraño en tu vaso de *whisky*. El jugador puede utilizar Descubrir usando cualquiera de sus sentidos (para ver, escuchar, oler o degustar), pero debe solicitar siempre la tirada al DJ al tratarse de una percepción voluntaria y focalizada. El director de juego debe entonces realizar la prueba por la habilidad en secreto (habiendo anotado previamente su puntuación antes de la partida) y, en función del resultado, sólo proporcionará al jugador la información que sea pertinente.

Los prismáticos, catalejos y otras ayudas ópticas anulan los modificadores negativos aplicables por distancia, pero no añaden modificadores a la habilidad.

Percibir activamente requiere tiempo, por lo que Descubrir siempre implica gastar, al menos, un asalto de combate completo. Dependiendo de la tarea de búsqueda que se lleve a cabo y de las circunstancias, el tiempo requerido para completar la tarea puede ser de pocos asaltos (registrar a un prisionero), uno o más turnos (revisar el equipaje de una atractiva corista) o varias horas (intentar encontrar compartimentos secretos en una casa).

En ocasiones, Descubrir se utiliza para contrarrestar las habilidades Disfraz, Esconderse y Ocultar objetos. En estos casos, el modificador de la tarea es la CE obtenida al usar esas habilidades (ver cada habilidad más adelante y el uso de habilidades enfrentadas al inicio del capítulo).

El uso de los sentidos

Hay situaciones en que es necesario saber si los sentidos del aventurero captan algo sutil o inmediato sin que sea una acción programada: captar un movimiento con el rabillo del ojo mientras se combate, ver a lo lejos o escuchar un fragmento de conversación casualmente al pasar. Para estas ocasiones, el director de juego solicitará al jugador realizar una tirada (o puede también hacerla él mismo en secreto dando sólo la información) bajo su característica SEN multiplicada ×4.

A diferencia de Descubrir, las tiradas de sentidos son acciones sin coste y no pueden ser solicitadas por el jugador, al considerarse de uso pasivo. La tirada de Sentidos nunca sustituye a Descubrir y sólo aporta información superficial, captada en un primer instante. Para conseguir detalles, el aventurero debe concentrarse conscientemente en obtenerlos y entonces solicitar una tirada por Descubrir.

Un fallo normal en una prueba de Descubrir o de Sentidos se traduce en falta de información o en información incompleta. Una pifia significa obtener información totalmente errónea o muy confusa, mientras que un crítico proporciona el máximo detalle y precisión siempre.

"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch McKinley tiene 14 en SEN y Descubrir al 60%. Justicia está realizando una guardia nocturna mientras él y su compañero de correrías, Morgan "Triple" Dexter, trasladan a un forajido al que han dado caza. Ambos se huelen que los compañeros del prisionero pueden tratar de ayudarlo a escapar antes de alcanzar su destino y, por tanto, aumentan las precauciones. Durante la guardia de Dutch alguien intenta acercarse sigilosamente a través del bosque intentando sorprenderlo. El acechador posee una puntuación de 42% en Sigilo, pero el DJ decide aplicar un -10% a su habilidad debido al silencio de la noche y al terreno boscoso plagado de ramas y hojas secas. El DJ lanza los dados pensando en obtener menos de 32%, pero falla con un 47%, así que a pesar de sus esfuerzos el tipo ha hecho alguna clase de ruido. Ahora el director da a Justicia la oportunidad de utilizar sus SEN para ver si su oído ha captado el sonido. Lanza por 56% (SEN 14×4) y no aplica modificador alguno, ya que su oponente obtuvo solamente un fallo normal. Obtiene un 38 con los dados de forma que sin duda ha escuchado cómo crujían las hojas. Ahora está convencido de que algo se mueve entre la maleza y va a tratar de localizarlo e identificarlo activamente utilizando Descubrir y especificando que afina el oído para tratar de localizar su dirección si escucha algo de nuevo. El otro tipo continúa avanzando con cuidado (convencido de que no ha alertado al campamento) y lanza otra vez consiguiendo un 12 (categoría de éxito de 20%). Aunque Dutch está atento, el DJ le comunica que de momento no se oye nada (él ha tirado en secreto y ha fallado bajo el 40% en que queda Descubrir tras aplicar el éxito del acechador). Animado por su éxito, el merodeador decide seguir acercándose: obtiene un 67 con los dados, así que ahora sus pasos deberían ser audibles para un atento Justicia. El director lanza Descubrir, esta vez con el porcentaje intacto gracias al fallo del tipo, y consigue un 52%, de forma que ha oído los pasos y cree que se acercan por detrás. Si hubiera obtenido un éxito crítico el DJ le habría informado de que se trata solamente de un individuo y que, en realidad, intenta flanquearle por su lado posterior izquierdo.*

Desenfundar [REF]

La habilidad para sacar un arma de su funda de la forma más rápida y efectiva posible. Puede usarse con armas de fuego cortas (revólveres y pistolas), armas cuerpo a cuerpo y armas arrojadizas, aunque el arma debe llevarse encima en un lugar accesible.

Normalmente sacar un arma de forma normal consume una acción pero el uso de Desenfundar con éxito permite hacerse con la misma y atacar (si se desea) en una sola acción. Puedes utilizar el modo de disparo que prefieras y el arma permita, aunque debes aplicar los modificadores pertinentes por distancia o circunstancia.

Un fallo con la habilidad te permite sacar el arma y realizar un único disparo en la misma acción, siempre que su CF sea superior a 1, o hacer un lanzamiento si es un arma arrojadiza, pero aplicando siempre un modificador adicional de -20%.

Con un éxito crítico obtienes un modificador +10% al ataque que realices en la misma acción de Desenfundar.

Si el resultado es una pifia, lanza 1d10 y consulta la tabla de pifias desenfundando (rezando lo que sepas).

El tipo de funda del que se va a sacar el arma aporta un modificador a las tiradas de Desenfundar que se añade a cualquier otro modificador específico por circunstancia. Puedes encontrar los respectivos modificadores en la página 102 de 'El Combate'.

PIFIAS DESENFUNDANDO

1d10	Consecuencia
1-3	Probablemente debido a los nervios, un exceso de sudoración provoca que el arma casi resbale de tu mano al sacarla de la funda. Pierdes la acción.
4-5	Tu descoordinación hace que el arma caiga a tus pies. Puedes recogerla con tu segunda acción este asalto, pero nada más.
6-7	Has actuado con tal ímpetu que al realizar el gesto de sacar el arma ésta sale lanzada 1d4 metros en cualquier dirección. Lanza otro dado d4 para ver dónde: 1 frente a ti, 2 a tu derecha, 3 a tu izquierda, 4 a tu espalda. Además de tu arma, pierdes la acción.
8-9	Las prisas nunca son buenas y en esta ocasión tu atolondramiento provoca que al sacar tu arma tu primer disparo (o lanzamiento) resulte tan precipitado que alcanza incontrolablemente cualquier objetivo menos el que tenías previsto. Todo aquel (menos tu objetivo real) en un radio de 15 metros debe lanzar Suerte para no recibir un impacto. Si varios fallan la tirada, el impacto lo sufre aquél con peor resultado. No puedes hacer mas disparos o ataques este asalto.
10	Lo tenías todo previsto, pero algo no se ha coordinado como debía. O has apretado el gatillo demasiado pronto o el arma (si no es de fuego) se te ha caído con fuerza. En cualquier caso, te golpeas a ti mismo en un pie (par derecho, impar izquierdo). Aplica al daño fijo del arma el ajuste por localización (pierna) y réstate los puntos correspondientes. Pierdes el resto del asalto entre gestos de dolor.

"JUSTICIA" DUTCH: *Morgan "Triple" Dexter tiene un 65% en Desenfundar. Tras cruzar algunas palabras no muy amistosas con un vaquero en una tasca, han empezado a pelearse. Dexter ganó la iniciativa, pero tanto él como su oponente fallaron sus ataques con Pelea en el asalto anterior. En el nuevo asalto decide zanjar la cuestión y tratar de sacar su arma y hacer un disparo de advertencia. Como lleva su arma en una funda corriente, abierta en la cadera no debe tener en cuenta ningún modificador. Lanza los dados y logra un resultado de 48. Ha sacado el revólver rápidamente y puede realizar el disparo al aire sin aplicar modificador alguno (su Remington army tiene CF 1).*

No puede utilizarse la habilidad Desenfundar mientras te desplazas, pero puede intentarse con ciertos movimientos en el sitio (giros por ejemplo) aplicando un modificador adicional de -20%. Sin embargo, en estas ocasiones, al moverte a la vez no puedes realizar tu ataque hasta la siguiente acción.

Desenfundar es una habilidad muy característica de los pistoleros y puede convertir a aquel que la domina en un enemigo temible. En los duelos es fundamental para poder ganar la iniciativa y salir vivo del entuerto (puedes encontrar información detallada sobre los duelos y el uso de Desenfundar en el capítulo 'El Combate', página 108).

También puedes realizar una tirada por esta habilidad para recrear efectos virgueros al guardar de nuevo el arma gastando, eso sí, una acción del combate.

Disfraz [SEN]

La capacidad para transformar el aspecto propio o de otra persona mediante el uso de maquillaje, tintes, prótesis, ropa o cualquier otro elemento adicional. Con el uso del material apropiado es posible incluso modificar la apariencia de altura y peso, aunque dentro de unos límites razonables que deben ser acordados con el DJ. Los modificadores para las tiradas y el tiempo necesario para ejecutar el disfraz dependen de lo elaborado que se pretenda hacer el engaño (consulta la tabla siguiente como guía). Es necesario disponer del material para elaborar el disfraz y si se pretende simular ser otra persona real, son necesarios retratos o imágenes de referencia.

DISFRAZ: MODIFICADORES POR ELABORACIÓN

Grado de elaboración del disfraz	Tiempo necesario	Mod.[1]
Pequeños detalles faciales (nariz, orejas, cejas)	2 turnos	SM
Cambio de apariencia dentro del mismo sexo y rango de edad (rasgos faciales, barba, pelo)	6 turnos	-10%
Añadir 10 o más años de edad	1 hora	-20%
Disfrazado de alguien de distinto sexo	2 horas	-20%
Hacerse pasar por otro individuo real	3d4 horas	-40%

[1]Estos modificadores se acumulan entre sí y con cualquier otro adicional.

DISFRAZ: MODIFICADORES POR RELACIÓN

Relación del observador con la persona imitada	Modificador a la tirada de SEN o Descubrir
Nunca antes te habían visto	-15%
Conocido de vista	SM
Conocido frecuente	+10%
Amigo ocasional, socio	+20%
Amigo íntimo o familiar relativo	+30%
Familiar cercano	+40%

Cuando una persona va disfrazada con éxito, el DJ puede solicitar (o realizar) tiradas de SEN×4 para ver si, aun así, alguien

nota algo raro. Sólo cuando se tienen sospechas o alguien trata deliberadamente de fijarse especialmente (anunciándolo claramente) se utiliza Descubrir contra el disfraz.

La categoría de éxito conseguida en la tirada de Disfraz se utiliza como modificador a la tirada de SEN o Descubrir del observador, además de otros factores como el posible conocimiento del individuo original o del que se pretende imitar.

Un fallo se traduce en que cualquiera notará algo extraño en el aspecto del disfrazado y levantará sospechas (pudiendo usar automáticamente a partir de entonces Descubrir). Una pifia muestra un trabajo tan burdo que el intento de transformación es evidente para todo el mundo y la auténtica persona es perfectamente visible e identificable bajo el disfraz. Con un éxito crítico nada hace sospechar a los observadores que sólo pueden descubrir el engaño con otro crítico en su tiradas de SEN o Descubrir.

Disfrazarse no puede llevarse a cabo en un solo asalto de combate. Para conseguir un resultado razonable necesitas utilizar al menos dos turnos completos.

Doma [CAR]

Contempla las técnicas y conocimientos para lograr que un animal obedezca ciertas órdenes básicas y aprenda algunas habilidades. Por supuesto es imprescindible para desbravar y poder montar caballos salvajes capturados, pero nada impide aplicarla a otros animales, dentro de unos límites lógicos. El uso de la habilidad requiere un desarrollo prolongado en el tiempo y seguir unos procedimientos determinados para reducir el Carisma y el Aguante del animal hasta volverlo dócil. Durante el proceso, es necesario realizar diversas tiradas de Doma aplicando modificadores según las circunstancias. Puedes encontrar información específica sobre el sistema de doma de monturas en las páginas 229 a 231.

Escapismo [CPO]

Contempla la capacidad de controlar el propio cuerpo para deshacerse de grilletes, cuerdas, cadenas y camisas de fuerza, o poder pasar por espacios imposibles. Los auténticos escapistas logran sus propósitos sin ayuda de utensilios, utilizando su propia fuerza y flexibilidad para dislocarse las articulaciones a voluntad (generalmente hombros, muñecas y tobillos), soportando el dolor hasta que se liberan de aquello que les retiene.

Los nudos y ataduras simples no requieren manipulación mecánica y el individuo puede elegir tratar de liberarse por completo o simplemente aflojarlos lo suficiente para obtener una movilidad limitada (en este caso la dificultad queda reducida a la mitad). El paso por espacios angostos está sujeto a la lógica de la situación y el volumen corporal de la persona. En general, los elementos mécanicos (como cerrojos y nudos) que formen parte de las ligaduras permanecerán cerrados tras una liberación con Escapismo y si se quiere abrirlos (por ejemplo para escapes especialmente complicados), siempre es necesaria una tirada adicional de Cerrajería o Lazo.

"JUSTICIA" DUTCH: *siguiendo la pista a unos bandidos, "Triple" Dex es sorprendido, atrapado y retenido. Se encuentra maniatado con una cuerda de pies y manos y con un hombre vigilándole, de forma que su futuro no es demasiado halagüeño. Al caer la noche y mientras su vigilante no observa, Dexter intenta deshacerse de sus ligaduras empleando su 42% en Escapismo. Como está atado de pies y manos, se aplica -15% como modificador. Lanza los dados y obtiene 25, de forma que logra soltarse. Ahora tendrá que ver cómo evita o silencia al centinela sin alertar al resto de la banda.*

MODIFICADORES DE ESCAPISMO

Tipo de atadura o prisión	Modificador
Cuerda ceñida, grilletes sencillos o atado de manos	-10%
Atado de pies y manos o cadenas ceñidas	-15%
Jaula, celda con barrotes, ventana o hueco estrecho (mínimo 25 cm)	-20%
Camisa de fuerza	-30%
Arcón mediano, envuelto en cadena y candados[1]	-40%
Tanque de agua, blindado y cerrado con varios candados[1]	-50%

[1] Requiere tiradas adicionales de Cerrajería si se supera la prueba de Escapismo

El uso de Escapismo necesita al menos un asalto completo, añadiendo el tiempo necesario si además hay que abrir cerraduras o deshacer nudos (ver Cerrajería y Lazo).

Esconderse [SEN]

La habilidad para evitar ser visto utilizando algún tipo de cobertura o elemento disponible. Cuanto más despejado sea el terreno o el espacio, mayor es el modificador negativo para la tirada de habilidad, pero es imprescindible que exista un objeto o lugar donde poder mantenerse fuera de la vista de los demás. La mayoría de las veces la persona que se esconde no sabe hasta qué punto es efectivo su escondrijo, por lo que es recomendable (aunque no obligatorio) que estas tiradas las realice el DJ en secreto. Usar Esconderse requiere, como mínimo, emplear un asalto completo, que se gasta de todas formas se tenga o no éxito, aunque el DJ puede aumentar el tiempo requerido según las circunstancias.

La categoría de éxito en Esconderse se resta a los SEN o la habilidad Descubrir de aquellos que busquen. La habilidad Descubrir puede usarse por aquellos que busquen activamente o sean conscientes de que puede haber alguien oculto.

Una pifia en Esconderse se traduce en que el individuo permanece perfectamente visible (y no se necesita tirada para localizarle) y un éxito crítico requiere de otro crítico en las tiradas para ser descubierto.

MODIFICADORES POR TERRENO A ESCONDERSE

Tipo de terreno	Modificador
Totalmente despejado, sin obstáculos ni vegetación, espacio angosto	-30%
Espacio abierto, orografía suave o baja vegetación, espacio pequeño	-15%
Terreno medio, vegetación media, espacio normal	SM
Bosque o sierra, hueco, espacio amplio	+10%
Bosque denso	+15%
Visibilidad	
En la sombra o con luz escasa	+10%
Luz nocturna (luna llena, lluvia, nieve o niebla intensos)	+30%
Oscuridad total (luna nueva)	+50%

"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch (Descubrir 60%) va buscando a un fugitivo (Esconderse 57%) para hacerle responder por sus delitos. Justicia lleva dos días intentando localizar a su presa por un bosque no demasiado denso y sabe que está muy cerca. Por su parte, el pobre diablo, sintiendo ya en su nuca el aliento del implacable Dutch, ha encontrado el tronco hueco de un árbol donde refugiarse e intentar que su perseguidor pase de largo. El DJ otorga al huido un modificador +10% por las características del terreno y la calidad de su escondite, así que su habilidad aumenta temporalmente a 67%. El resultado de su tirada de habilidad es de 21 (éxito de 40%), por lo que cuando Dutch intente sus tiradas de Descubrir necesita obtener 20 o menos (60-40%) para dar con su escondite.*

Falsificar [SEN]

Es la capacidad para realizar copias fidedignas de documentos u objetos y que pasen por auténticos. La habilidad también se usa para comprobar la autenticidad de objetos (no puede utilizarse Sentidos ni Descubrir para este fin). Para utilizar Falsificar no es imprescindible saber Leer y escribir, ya que el falsificador se limita a duplicar el objeto y no necesariamente tiene que saber lo que significa.

Hacer una buena falsificación lleva su tiempo (mínimo 1 turno completo) y requiere de las herramientas apropiadas. El DJ establecerá los modificadores a la tirada en virtud de la complejidad del objeto a falsificar (si tiene medidas de seguridad, por ejemplo) y del acceso a los materiales adecuados. La categoría de éxito en la tirada de la habilidad sirve como modificador a las tiradas de detección de la falsificación. Una pifia requiere volver a repetir todo el trabajo (con la correspondiente pérdida de tiempo y materiales), pues es obvio (incluso para el falsificador) que el resultado es una burda imitación. Un éxito crítico requiere un resultado similar para ser detectado.

Fingir [CAR]

Interpretar un papel de forma totalmente convincente. Entre otras cosas eres capaz de modificar tu forma de moverte, tus expresiones o el tono y acento de tu voz para meterte en el personaje. Eres capaz tanto de ceñirte a un guión o imitar a una persona conocida como de improvisar y crear un personaje sobre la marcha. Esta habilidad puede resultar muy ventajosa si se combina con un buen manejo de Disfraz.

Cada 10% de éxito o fracaso en Disfraz se suma o resta a tu Fingir mientras vayas disfrazado. Por otra parte, si te disfrazas y actúas acorde al papel, aportas un modificador de -10% o -20% (según logres un éxito normal o un éxito crítico) a las tiradas de aquellos que intenten desenmascarar tu disfraz.

Los modificadores a las tiradas de Fingir dependen de la dificultad de los detalles a incorporar en la representación. Si el jugador personifica él mismo la actuación, dotando de gestos y voz a su personaje, el DJ puede bonificar la habilidad.

A las personas que fingen o actúan se las puede destapar con la habilidad enfrentada de Perspicacia, a la que se aplica

como modificador la CE obtenida en las pruebas de Fingir. Un éxito crítico en Fingir requiere a su vez un resultado crítico en Perspicacia. Con una pifia, tu patético intento interpretativo no convence a nadie y resulta evidente que estás actuando.

"JUSTICIA" DUTCH: *nuestro protagonista se encuentra desayunando tranquilamente en el hotel Plaza de Las Vegas cuando un individuo se sienta junto a su mesa y le reconoce al mirarlo de soslayo. Como el tipo tiene algunos asuntillos con la ley, decide ocultar su marcado acento sureño al hablar con el camarero para no desvelar su origen. Lanza por su habilidad Fingir (38%) y logra un éxito bueno con un resultado de 26% (una CE de 10%). Como el tipo está sentado justo en la mesa de al lado, el DJ indica que no es necesaria una tirada previa de Sentidos por parte de Justicia para oír su pedido. Sin embargo, va a utilizar Perspicacia (50%) y comprobar si algo del tipo no termina de encajar. Resta el éxito de 10% a su habilidad y al lanzar los dados obtiene un 68 así que, para él, sólo es un tipo con un acento raro.*

Forrajear [CUL]

Engloba los conocimientos relativos al mundo vegetal. Con una tirada de Forrajear puedes saber cómo y dónde realizar un determinado cultivo para que tenga éxito, identificar cada planta o hierba, conocer sus propiedades y saber dónde encontrarlas.

Resulta una habilidad muy útil cuando los aventureros han de pasar largas temporadas en el campo con sus monturas, ya que puede emplearse para localizar buen pasto.

Aunque es una habilidad imprescindible para chamanes y curanderos, a los que provee de sus materias primas esenciales, es necesario procesar las plantas con Cocinar, Medicina o Venenos para transformarlas en suculentos platos, bebedizos, emplastos, drogas o venenos.

Es necesario emplear al menos dos turnos completos en cada tirada de Forrajear para buscar plantas. La simple identificación, sin embargo, consume sólo una acción del asalto.

Puedes consultar más información sobre plantas útiles, dónde y cómo encontrarlas en el capítulo 'La Vida Salvaje', pág. 331.

Habilidad artística [SEN]

Permite conocer el medio y la técnica para, mediante la creatividad del autor, originar diferentes piezas de arte. La característica común a los objetos artísticos es que siempre tratan de transmitir o expresar, no quedándose únicamente en el plano decorativo. Se debe elegir el campo concreto en el que desarrollar la habilidad, anotando y desarrollando cada uno por separado (si se posee más de uno) en los espacios en blanco de la ficha.

Las habilidades artísticas más habituales son:

- **Dibujo y pintura:** expresión gráfica para representar imágenes de objetos o ideas de forma manual sobre un espacio plano. Además de los pintores, esta habilidad suele formar parte de los recursos de un buen periodista de la época.
- **Escultura:** expresión artística a través de la creación de volúmenes y objetos tridimensionales. Incluye el modelado con barro y el tallado en diversos materiales. Los tótems indios son una excelente muestra de trabajo escultórico.
- **Música:** incluye la sensibilidad musical en general y engloba tanto la capacidad de composición como la mera interpretación a través del canto o con instrumentos musicales. El pianista que ameniza el pequeño tugurio del pueblo hace uso de esta habilidad de una forma más o menos afortunada.
- **Danza:** expresión corporal basada en el movimiento del cuerpo siguiendo normalmente el ritmo de la música. Puede englobar tanto la interpretación como la creación de coreografías. Muchas chicas de salón son expertas en este tipo de expresión corporal (entre otros).
- **Fotografía:** aunque es en gran parte una habilidad técnica, dado que es una práctica aún incipiente, se ha incluido en este apartado para resaltar su aspecto expresivo. Algunos periódicos ya empiezan a contar con fotógrafos entre su plantilla.
- **Literatura:** capacidad para realizar narraciones o poemas escritos de forma bella e interesante. Si se elige como habilidad artística, su porcentaje nunca puede ser superior al que el aventurero tenga en Leer y escribir. Un forajido que quiera pasar a la posteridad tendrá que encontrar un biógrafo con un buen nivel en esta habilidad.

La tirada de habilidad artística no tiene modificadores concretos iniciales (aunque es necesario contar con los materiales o el lugar adecuados para realizar la tarea), pero sus resultados se pueden medir por la categoría de éxito de la tirada. A mayor éxito mejor es, técnicamente, la obra y mejor será apreciada por todos. Un éxito crítico produce un resultado extraordinariamente original y único, aclamado por todos.

La duración de las tareas creativas puede ser muy variable. Los intérpretes muchas veces pueden usar la habilidad mientras hacen otras actividades (por ejemplo, tocar un instrumento y cantar al mismo tiempo). Los creadores, sin embargo, pueden necesitar meses o años de trabajo para elaborar sus obras artísticas. El DJ debe decidir en cada caso, aplicando la lógica de la situación y el objetivo perseguido con la habilidad.

Hurto [DES]

Es la habilidad para sustraer un objeto que una persona tiene muy cerca o lleva encima, sin que se dé cuenta. La dificultad de la tirada depende de las dimensiones y ubicación del objeto.

Las personas diestras en el uso de Juegos de manos (50% o más en la habilidad) se benefician de un modificador +10% en todos sus intentos con Hurto.

En el momento del robo, si tiene éxito, la víctima tiene derecho a una tirada de SEN×4 modificada según la CE de la tirada del ladrón para darse cuenta de qué está sucediendo. Aunque la víctima sepa lo que está pasando, el objeto robado ya estará en las manos del ladrón. Hurto sólo necesita una acción del asalto para ser ejecutado.

Un fallo en la habilidad de hurto hace que el objetivo se percate automáticamente de lo que está pasando, aunque el ladrón gasta igualmente su acción. En esta situación el ladrón aún puede hacerse con el objeto si supera una tirada de REF×4.

En el caso de sacar una pifia, se gasta todo el asalto, la víctima es inmediatamente alertada y el ladrón no puede conseguir el objeto.

Un crítico en Hurto requiere asimismo un crítico de la víctima para darse cuenta de lo que está pasando.

"JUSTICIA" DUTCH: *al salir del hotel Plaza, Dutch choca "fortuitamente" con un jovencito que corre despistado. En realidad se trata de un joven ratero que, disimuladamente, intenta hacerse con el reloj de bolsillo de Justicia con su 67% en Hurto. El joven lanza los dados y consigue su maniobra con un 23, lo que le da una categoría de éxito de 40%. Justicia hace su tirada de SEN×4 (56%) pero falla con un 81, muy lejos del 16 que necesitaba. El reloj ha cambiado de manos sin que Dutch se haya dado cuenta de nada. Por fortuna sólo se trata de una pieza de latón sin apenas valor.*

Idiomas [sin base]

Es el nivel que se posee en hablar una lengua determinada. El lugar designado con la estrella roja y la palabra "Auto", en la ficha de aventurero está reservado para el idioma nativo o propio del aventurero y el resto es para indicar cualesquiera otros idiomas que haya aprendido.

Esta habilidad es la única que no cuenta con base en la ficha, ya que no puedes tener puntuación alguna en idiomas que no sabes que existen o con los que no has tenido contacto alguno. A cualquier otro efecto los idiomas se consideran habilidades de Cultura (por ejemplo, para ser afectadas por alteraciones en las características o poder ser elegidas por ciertos tipos de personaje). Hablar un idioma es siempre una acción sin coste.

Todos los personajes dominan y conocen de inicio a la perfección su idioma propio, expresándose con él y entendiéndolo sin necesidad de tirada alguna.

Con una pifia en la tirada de idioma, te bloqueas y no entiendes parte esencial de la conversación o al expresarte cometes un error grave que puede ser malinterpretado por el oyente.

Un éxito crítico te permite entender a tu interlocutor casi como un nativo o expresarte como uno y además aumenta automáticamente la habilidad de forma permanente en un 1%.

Ingeniería [CUL]

Un personaje con esta habilidad posee la información y la técnica necesarios para idear y conocer el funcionamiento de máquinas o estructuras que posibilitan o facilitan ciertas tareas. Por ejemplo, crear un sistema para sacar agua de un pozo y llevarla a una localidad, diseñar una caja fuerte o desarrollar un sistema de ventilación para una prospección minera.

El uso de esta habilidad exige que el aventurero explique aunque sea a *grosso modo* lo que pretende hacer y el principio por el cual debería funcionar (sin aplicar conocimientos del siglo XXI). Según su explicación y los medios a su alcance el DJ establece los modificadores para la tirada, y la categoría de éxito determina la funcionalidad del mecanismo o procedimiento creado.

Aunque los ingenieros pueden ejercer como inventores, el uso de la habilidad ha de mantenerse dentro de unos límites razonables. Es posible crear soluciones ingeniosas y hasta cierto punto novedosas a problemas cotidianos, pero siempre contando con los medios, conocimientos y tiempo al alcance de los personajes. La capacidad para cambiar el mundo queda, de momento, en manos de otros.

El DJ también debe tener en cuenta que para realizar materialmente los aparatos o estructuras puede necesitarse el uso de Artesanía o requerir los servicios de un artesano que construya las piezas o elementos necesarios. Usar Ingeniería para entender el mecanismo de un dispositivo requiere al menos un

Thomas Alva Edison

Hijo de un modesto maderero y descendiente de partidarios británicos durante la Guerra de la Independencia, el "brujo de Menlo Park" encarna el estereotipo de prolífico empresario e inventor.

Con un marcado carácter autodidacta desde muy temprana edad, comienza utilizando un vagón vacío a modo de laboratorio para sus experimentos iniciales. Investigador incansable, se interesa por los más diversos campos, como la óptica, la acústica o la electricidad con una extraordinaria visión comercial para adaptar la técnica a las necesidades del consumo. A él se debe, por ejemplo, el primer sistema nacional de producción y distribución de energía eléctrica (Nueva York inaugura en 1882 el primer alumbrado eléctrico de sus calles).

Entre los 16 y 21 años trabaja como telegrafista para varias compañías ferroviarias del sudoeste sin demasiado éxito y no será hasta 1868 cuando registre su primera patente de un instrumento para contabilizar votos.

Aunque sus inventos más conocidos son, sin duda, el fonógrafo y la lámpara incandescente, Edison llega a registrar alrededor de mil patentes. Muchas de ellas en realidad sólo son retoques, mejoras e innovaciones sobre otros inventos importantes, pero le proporcionan en conjunto cuantiosos beneficios económicos.

En su faceta empresarial, Edison funda la Edison Electric Light Company (1878) que, además de adquirir, desarrollar y patentar la tecnología del cinematógrafo (por la que Edison siempre manifiesta un desmedido interés), es responsable del primer estudio cinematográfico del mundo (1893).

Como astuto y despiadado hombre de negocios, Edison protege sus intereses a toda costa y no duda en demandar a sus competidores, asfixiando a las pequeñas compañías con ingentes gastos legales. A aquellos que no logra eliminar judicialmente les propone unir sus patentes en una misma compañía, renunciando de esa manera a cualquier reclamación legal. Cuando nada de esto da resultado, los hombres de Edison pasan a la acción, coaccionando físicamente a la competencia rebelde y desencadenando una auténtica guerra. Sin duda, un hombre de su tiempo.

La rivalidad con Tesla

Aunque inicialmente el serbio Nikola Tesla (1856-1943) trabaja para Edison (primero en sus sucursales europeas y luego en EE. UU.), pronto comienzan los desacuerdos. Mientras Edison defiende el uso de la corriente continua (que le está proporcionando enormes beneficios), Tesla considera más eficiente usar la alterna, sobre la que desarrolla numerosas invenciones y patentes propias.

Cuando la situación se hace insostenible el serbio abandona a su jefe, fundando su propia compañía y asociándose con George Westinghouse, Jr. En su pugna por llevar la energía eléctrica a cada rincón del país, ambos se convierten en enemigos irreconciliables y Edison (con su socio J.P. Morgan) no escatima en medios para acabar con su rival en la denominada por lor medios como "guerra de las corrientes". Juicios interminables, campañas de desprestigio público, intimidación y espionaje industrial. Cualquier método es válido para asegurar que el dinero siga fluyendo. Al final los socios financieros llegan a un acuerdo de mutuo beneficio y abandonan a los genios que siguen por caminos bien dispares. Edison, rico gracias a sus patentes y reconocido mundialmente. Tesla, en la miseria (al ceder todas sus patentes a Westinghouse) y casi desconocido.

asalto completo, mientras que crear soluciones para problemas sencillos precisa de varios turnos, y realizar auténticas invenciones o aparatos complejos puede llevar años.

Intimidar [CAR]

Bien... ahora voy a salir. No dudaré en matar a quien vea fuera. Y si alguien se atreve a dispararme, además de matarle a él, mataré a su esposa, y a sus amigos, y quemaré su maldita casa. Estáis avisados. Os recomiendo que enterréis a Ned. Y otra cosa: no se os ocurra maltratar a ninguna otra puta, porque volveré y os mataré a todos, hijos de perra.

—Will Munny (Clint Eastwood, *Sin Perdón*, 1992)

La intimidación es una táctica que emplea la fuerza de carácter o la amenaza física para lograr algo de la otra persona: conseguir que revele cierta información, que te de un objeto o que se eche atrás en un enfrentamiento. Esta habilidad no puede emplearse contra otro jugador y no es posible usarla para obtener obediencia ciega de los PNJ (en cualquier caso el DJ estipula los límites de los personajes que él interpreta).

Para que la intimidación surta efecto es necesario que la víctima crea en la posibilidad real de que se lleve a cabo la amenaza y, en este sentido, la interpretación del jugador puede aportar modificadores a la tirada. Además, si la persona que intimida tiene una puntuación en CPO superior a la de la víctima en más de 2 puntos, su tirada recibe un modificador adicional de +10%.

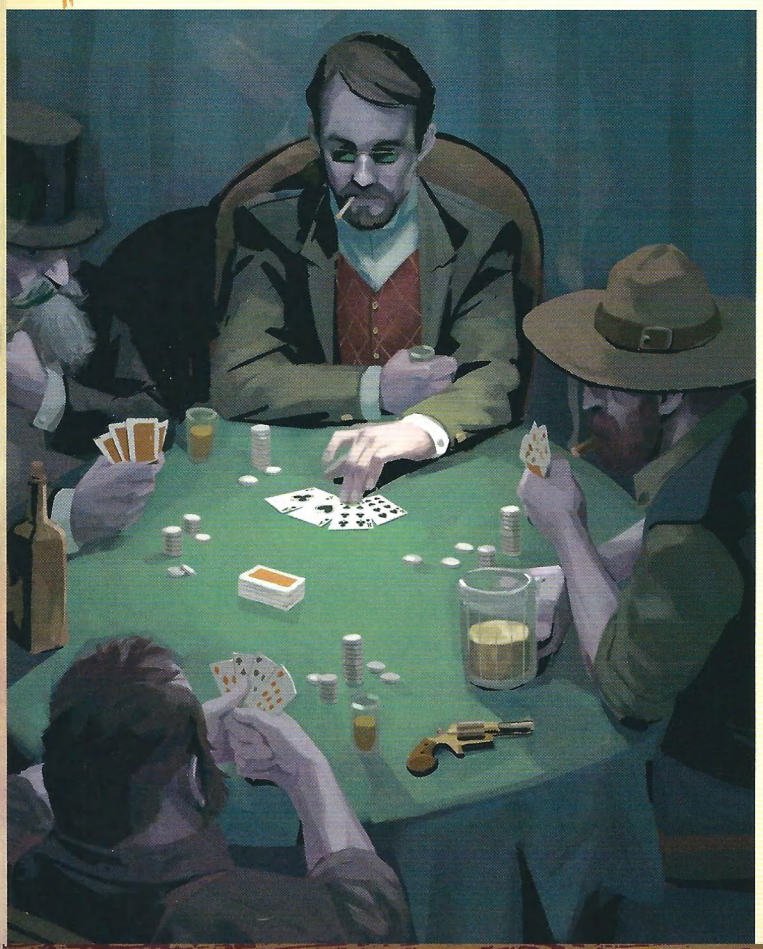
El DJ también puede aplicar un modificador adicional (positivo o negativo) si el aventurero que lleva a cabo la intimidación posee una Reputación aplicable a la situación y es reconocido por ella (utilizando las reglas correspondientes antes de realizar la prueba con Intimidar).

Ante cualquier tirada de Intimidar con éxito, la víctima debe realizar una tirada de Redaños modificada por la CE obtenida en la intimidación para ver si se doblega o no. Un éxito crítico con Intimidar obliga a un resultado crítico también en la tirada para resistirse. Si la intimidación falla dos veces consecutivas, se considera que la víctima no puede ser coaccionada por esa persona. Una pifia en esta habilidad provoca que no sólo la víctima no puede ser intimidada por esa persona, tampoco ninguno de los presentes en la escena.

Aunque la intimidación puede modificar la opinión y la voluntad de otra persona, sus efectos no son duraderos y es fácil que se diluya si cambian el entorno y las compañías de la persona amedrentada (o si el intimidador se encuentra lejos).

Usar Intimidar se considera una acción sin coste en el asalto.

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia se encuentra disfrutando de un buen* bourbon *en la taberna Bank de la calle del Puente cuando recibe un fuerte empujón de un vaquero borracho que le espeta un "¡Quítate de mi camino, mac-como-te-llames!". Dutch se gira con tranquilidad y responde con un gélido "¡Discúlpate ahora mismo si sabes lo que te conviene!". Es el momento de calibrar su Intimidar (50%) y logra un 30 (CE de 20%). El borracho hace su prueba de Redaños (53%) con el modificador del éxito de Justicia y falla con un 45 (necesitaba 33 o menos para aguantar el envite). "Claro, claro, amigo, lo... lo... lo siento mucho. Deja que te invite a la siguiente."*



Juego [SEN]

Conoces las reglas y sabes jugar a la mayoría de juegos de azar disponibles. Usando esta habilidad también puedes detectar los trucos, trampas y faroles más habituales, pero lo mejor es que puedes utilizarla para tratar de ganar dinero participando en timbas.

El dinero ganado o perdido depende de la categoría de éxito en la habilidad y, por supuesto, de las cantidades que estés dispuesto a arriesgar.

Puedes controlar sesiones de juegos de azar con tus personajes enfrentándose a varios PNJ de una forma sencilla y rápida con el siguiente procedimiento.

En primer lugar, el participante declara cuánto dinero se juega en esa partida o sesión. A continuación haz una tirada por tu habilidad de Juego (una por partida) y consulta la tabla siguiente.

RESULTADOS PARA PARTIDAS DE JUEGOS DE AZAR

Resultado con Juego	Pérdidas y ganancias
Pifia	Multiplica por 10 tus pérdidas.
Cada 10% de fallo	Pierdes el 50% del dinero inicial.
Fallo simple	Pierdes el 25% del dinero inicial.
Éxito simple	Quedas en paz.
Cada 10% de éxito	Suma un 50% de ganacias al dinero inicial.
Crítico	Multiplica por 10 tu dinero inicial.

Este sistema simplificado cubre desde los juegos de cartas más populares (faro, póquer o monte de tres cartas) a los dados, la ruleta o las apuestas. En la página 253 del capítulo 'El Pueblo Fronterizo' puedes encontrar información descriptiva sobre los tres juegos de cartas principales con los que los fronterizos matan el tiempo y, generalmente, liquidan su dinero.

Juegos de manos [DES]

Sirve para realizar todo tipo de trucos de prestidigitación con las manos empleando su rapidez y habilidad para engañar al ojo del espectador. Los prestidigitadores usan su habilidad con objetos de pequeño tamaño, creando la ilusión de que desaparecen o aparecen de la nada o cambian inadvertidamente su posición para sorprender al observador.

Esta habilidad no sustituye a Ocultar objetos, ya que sólo es aplicable con objetos de pequeño tamaño que se mantienen temporalmente fuera del alcance de la vista ocultándolos en uno mismo, pero no soportarían un mínimo registro.

Al estar especializados en el manejo de cartas o monedas, muchos expertos en Juegos de manos aplican su talento en las mesas de juego como tahúres profesionales. Otros menos amigos de los riesgos prefieren dedicarse al mundo del espectáculo, ofreciendo funciones de ilusionismo en teatros o salones.

Siempre que se utiliza Juegos de manos delante de espectadores éstos tienen derecho a una tirada de SEN×4 (o de Descubrir si están observando atentamente) enfrentada al éxito de la tirada del prestidigitador para darse cuenta de lo que pasa. Esto no evita que la acción se produzca, pero el que acierte la tirada sabrá lo que ha pasado.

Un fallo sencillo intentando Juegos de manos descubre el movimiento a los observadores sin necesidad de tirada, pero la maniobra se lleva a cabo.

Con un resultado de pifia no solamente resulta evidente el intento de truco, sino que la maniobra queda arruinada: los objetos se caen o quedan expuestos (los que estuvieran ocultos).

Un crítico en Juegos de manos, además de conseguir cualquier tarea intentada, siempre requiere un crítico por parte del observador para ser descubierto.

Ten en cuenta que utilizar esta habilidad durante una partida de cartas para hacer trampas, si bien algo habitual, puede constituir un serio riesgo para la salud.

Los modificadores para utilizar Juegos de manos varían en función del objeto, la maniobra y la atención del observador.

MODIFICADORES A JUEGOS DE MANOS

Objeto y maniobra	Modificador
Malabarismos con una baraja	SM
Mover una moneda o similar entre los nudillos	SM
Hacer aparecer o desaparecer una moneda, carta, pañuelo o similar	-10%
Escamotear o colocarse cartas mientras se baraja o reparte	-20%
Sustituir un objeto por otro	-30%
Reemplazar una mano completa de cartas	-40%
Nota: Si alguien está observando atentamente los movimientos del prestidigitador añade un -10% a los modificadores.	

Opcionalmente Juegos de manos también puede utilizarse para realizar el robo o sustitución de objetos que alguien lleve encima (en sustitución a la habilidad Hurto), siempre que dichos objetos no sean más grandes que un reloj de bolsillo. En esos casos la prueba de habilidad se realiza sin modificador alguno, pero se aplican las mismas reglas sobre detección, éxitos y fallos que con la habilidad Hurto.

Utilizar Juegos de manos consume al menos una acción.

Lanzar [CPO]

La habilidad para arrojar con precisión un objeto (que no sea una cuerda o lazo) a la mayor distancia posible. Lanzar funciona como habilidad de combate para realizar ataques con armas arrojadizas (cuchillos, navajas, armas de asta y tomahawks), objetos improvisados (palos, piedras, botellas, etc.) o explosivos (cartuchos de dinamita o granadas).

El alcance básico para lanzar cualquier objeto de hasta 1,5 kg de peso (lo que incluye la práctica totalidad de armas y objetos arrojadizos) es igual a la mitad de la característica CPO del lanzador (CPO/2) y puede alcanzarse una distancia máxima igual a ese alcance básico ×4 en metros. Para objetos más pesados, resta al alcance básico 1 m por cada 0,5 kg adicional del objeto. Si la distancia queda reducida a 0 debido al peso del objeto, no puedes lanzarlo, sólo soltarlo a tus pies.

Si el resultado de Lanzar es un fallo, utiliza la cifra obtenida en el dado de las unidades (dado de 20 caras) de la tirada fallida y el diagrama de la página 104 para descubrir la desviación del lanzamiento respecto al objetivo. Tira 1d10 para calcular la distancia en metros a la que ha quedado finalmente el objeto arrojado del punto original de destino.

Con un resultado de pifia, el objeto resbala de tus manos y cae en donde estás tú. Tira 1d4: 1 frente a ti, 2 a tu derecha, 3 a tu izquierda y 4 a tu espalda. Si el objeto es un arma arrojadiza, consulta la tabla específica de la pág. 104.

Puedes encontrar más información sobre Lanzar, armas arrojadizas y explosivos en el capítulo 'El Combate', págs. 103 y 106.

Lazo [DES]

Incluye el conocimiento y dominio de diferentes tipos de nudos con cuerdas e hilos. La habilidad permite tanto hacer, deshacer y comprobar diferentes tipos de ataduras, como las acciones para lanzar y atrapar con una cuerda a un objetivo sobre la marcha (conocido comúnmente como "echar el lazo").

Pescadores, marinos y vaqueros acostumbran a usar de forma habitual cuerdas, cabos y lazos, por lo que poseen y dominan esta habilidad, cuyo uso consume una acción del asalto.

Al emplearse para hacer, comprobar o deshacer correctamente un nudo, pueden aplicarse distintos modificadores en función de la complejidad técnica del mismo.

MODIFICADORES PARA USAR LAZO CON NUDOS

Ejemplo de nudo	Modificador
Nudo doble, decorativo, de acortamiento o empalme	SM
Nudo de pescador (gaza), de la abuela, de rizo o de mono	-10%
Nudo corredizo, as de guía, de lazo o de horca	-20%
Nudo del clavo, nudo molinero, artillero o de seguridad	-30%

La firmeza y seguridad de un nudo o atadura queda determinada por el grado de éxito en la prueba de Lazo. Un fallo simple se traduce en nudos poco fiables o endebles mientras que la pifia produce ataduras inútiles. Con un éxito crítico la ejecución del nudo es perfecta y sólo otro crítico puede aflojarlo o deshacerlo.

Puedes emplear Lazo para liberar a una persona de sus ataduras sin cortarlas, pero no para zafarte tú mismo sin ayuda externa. Para ello es necesaria la habilidad Escapismo.

Lacear a un objetivo requiere previamente haber realizado un nudo corredizo a una cuerda y se considera un ataque a distancia (en este caso utilizando Lazo en lugar de Lanzar). La cuerda puede lanzarse hasta una distancia máxima en metros igual al CPOx2 del lanzador siempre que ésta tenga la longitud adecuada. Por lo demás, se asignan los mismos modificadores por movimiento y distancia que con un ataque con arma arrojadiza. En el apartado 'La captura y la doma de caballos', pág. 226, se explican las reglas y procedimientos para capturar animales con el lazo.

Leer y escribir [CUL]

Como su nombre indica, esta habilidad permite el entendimiento y dominio de la forma escrita de un idioma. Si tienes desarrollada esta habilidad (no es suficiente si sólo posees la base de CUL) puedes leer y escribir en todos los idiomas que conoces, pero no puedes desarrollar la habilidad por encima de las puntuaciones del lenguaje hablado.

Si alcanzas un porcentaje de 25% o más, no necesitas hacer tiradas para comprender o escribir textos comunes, solamente para aquellos escritos complicados, cultos o técnicos.

Con un fallo simple podrás volver a dedicar tiempo (al menos un turno) a estudiar el escrito y continuar intentándolo.

Con un resultado de pifia, no comprendes absolutamente nada y no puedes volver a intentarlo hasta que tu habilidad mejore.

Un éxito crítico en Leer y escribir proporciona todos los detalles y sentido del escrito y aumenta automáticamente de forma permanente un 1% la habilidad.

Utilizar Leer y escribir puede considerarse una acción sin coste para entender palabras o frases sueltas de un vistazo. Leer y entender un telegrama o una carta consumen como mínimo un asalto completo y ese tiempo puede extenderse para leer artículos de periódicos, libros o diarios.

Leyes [CUL]

Conocimiento de las leyes norteamericanas (tanto federales como locales) y del funcionamiento del sistema legal.

Con esta habilidad el aventurero está al tanto de las normas y regulaciones generales, así como de las penas o castigos que conllevan. También otorga conocimiento sobre el funcionamiento general del sistema judicial, sus cargos y los trámites más usuales, de forma que puede emplearse para resolver, además, cualquier cuestión burocrática relacionada con la ley.

En muchas ocasiones, la aplicación de la ley se basa en la jurisprudencia, por lo que el nivel en Leyes nunca puede superar la puntuación en Leer y escribir.

Los modificadores para las tiradas se basan en lo específica que pueda ser la ley, el conocimiento del aventurero de las regulaciones locales o si dispone de los adecuados libros de consulta.

Las tiradas de Leyes para recordar una norma o un dato se consideran acciones sin coste. Las consultas buscando jurisprudencia o documentación pueden llevar horas.

Liderazgo [CAR]

La capacidad para inspirar y convencer a los demás de que sigan sus instrucciones como cabecilla del grupo. Un líder sabe cómo ganarse a la gente con su comportamiento y decisiones, dando él mismo ejemplo, exigiendo siempre con justicia y recompensando o castigando con ecuanimidad.

Los buenos líderes son esenciales en combate, ya que crean fuertes vínculos con sus hombres, de los que sacan siempre lo mejor en la batalla. Por el contrario, un mal cabecilla de grupo puede acabar conduciendo a todo un ejército al desastre. Al final, lo más importante no es que logres erigirte en líder de un grupo, sino que una vez lo consigas tus decisiones correspondan y cimenten esa confianza.

Intentar un Liderazgo requiere que el aventurero que lo intenta explique sus razones o sus plane, por lo que el tiempo por cada tirada depende de lo que se extienda la charla motivadora, aunque nunca será menos de un asalto completo.

Los jugadores deben conversar entre ellos y decidir razonablemente sobre el posible liderazgo en el grupo en lugar de usar esta habilidad para imponer un jefe (aunque siempre pueden usarla como guía o ayuda ante la indecisión). Tampoco son susceptibles a las tiradas de Liderazgo por parte de los PNJ, ya que la voluntad del jugador prima sobre el resultado con los dados.

El DJ puede aplicar modificadores a la tirada según la interpretación del jugador y según el grado de relación o conocimiento previo que los posibles seguidores tengan con quien trata de convencerlos (puede que ya conozcan sus dotes de mando para bien o para mal).

Con un éxito sencillo los objetivos siguen al líder y se encuentran motivados: suma 5% a todas las acciones y habilidades de los miembros del grupo mientras el líder esté presente y hasta que sea necesaria una nueva tirada según las tareas requeridas.

Un fracaso no inspira la confianza necesaria o refleja un mal liderazgo: resta 5% a todas las acciones y habilidades de los miembros del grupo mientras el líder esté presente y hasta que sea necesaria una nueva tirada para motivar al grupo.

Con un crítico, el vínculo creado es muy fuerte y sólo puede ser roto por un suceso especialmente traumático que los seguidores puedan achacar directamente a la decisión del cabecilla. Suma 10% a todas las acciones y habilidades de los miembros del grupo mientras el líder esté presente y hasta que sea necesaria una nueva tirada de Liderazgo.

Con una pifia, no hay forma de que esos individuos vean al personaje como alguien a seguir y es inútil insistir. Si el individuo ya era el líder del grupo, éste decide abandonarle y actuar por su cuenta (probablemente eligiendo otro jefe).

"JUSTICIA" DUTCH: *el desánimo comienza a cundir entre los voluntarios que llevan varios días persiguiendo a unos atracadores. Ante la perspectiva de perder a algunos, Justicia trata de envalentonarles echando mano a su capacidad de Liderazgo (9%). "Les estamos pisando los talones y calculo que sólo tienen agua para un día más. Si les damos alcance antes de Desperation Point, son nuestros. Sólo os pido un último esfuerzo y volveréis a casa con vuestras familias, como héroes." Tras estas palabras el DJ otorga un generoso modificador de +10%, y Dutch obtiene un 16 con los dados, de forma que el grupo decide continuar una jornada más.*

Maña [CUL]

Una persona con Maña tiene recursos para realizar pequeñas reparaciones y reajustes temporales con los medios que tiene

más a mano. No conlleva un conocimiento técnico específico, pero siempre posibilita hacer pequeños apaños.

Aunque puede usarse para casi todo (desde arreglar una rueda, cubrir un agujero en un tejado, desencasquillar un arma o desactivar una trampa), no sustituye la eficacia de Artesanía ni Ingeniería, ya que las soluciones que aporta no son duraderas y al final el objeto debe ser reparado por un experto.

Un éxito sencillo arregla el problema para que resista 24 horas. Cada CE (hasta 4) añade 24 horas a la durabilidad. Pasado ese tiempo, la pieza directamente falla si no se lleva a cabo una reparación con las habilidades y materiales adecuados (no es posible volver a hacer un parche efectivo).

El éxito crítico deja el objeto totalmente funcional durante una semana.

Un fallo sencillo no logra la reparación en el momento, pero puede seguir intentándose hasta que se consiga o se pifie.

La pifia deja el objeto inservible y no puede volver a ser reparado ni empleando otras habilidades y herramientas.

El tiempo necesario para aplicar Maña de forma efectiva varía según la reparación. Como guía, puedes utilizar la tabla de fabricación de objetos de artesanía aplicando entre una cuarta parte y la mitad de los tiempos indicados. En cualquier caso, nunca puede ser inferior a un asalto completo.

Medicina [CUL]

Reúne los conocimientos teóricos y prácticos empleados en la ciencia de la Medicina de la época para procurar el mantenimiento de la salud de los seres humanos. Se excluyen de esta habilidad otros métodos medicinales alternativos seguidos por otras culturas, como la propia de los nativos americanos o la oriental.

Aprender Medicina requiere haber tenido acceso a su estudio o práctica específica o, como mínimo, haber leído muchos tratados sobre el tema. Por ello, la puntuación en Medicina no puede ser superior a la puntuación que tengas en Leer y escribir.

Con Medicina pueden diagnosticarse y tratarse enfermedades, heridas y envenenamientos e intoxicaciones. También es la habilidad necesaria para poder realizar intervenciones quirúrgicas y preparar y utilizar medicinas y drogas, siempre que se disponga de los medios adecuados.

Por lo general, el periodo de recuperación usando Medicina es mayor que con Primeros auxilios, pero sus beneficios también son mejores. Consulta el capítulo 'El Combate' (pág. 128), para conocer detalles sobre el uso de Medicina y Primeros auxilios.

Minería [CUL]

Esta habilidad permite dominar todo lo relativo al mundo de los minerales: identificarlos, conocer sus propiedades, aplicaciones, localización y métodos de extracción. Identificar o conseguir información general no tiene un coste de tiempo apreciable, pero realizar prospecciones es un proceso más largo y complicado.

Cuando vas a explotar un yacimiento en una zona de la que tienes información solvente o donde ya se ha prospectado con éxito, no necesitas tiradas de Minería previas y tus tiradas de prospección no reciben ningún modificador adicional.

Si no dispones de información de primera mano sobre el territorio o la zona, entonces debes gastar el tiempo suficiente en explorar y realizar una primera tirada de Minería modificada por el tipo de mineral que estás buscando y el terreno. Esta labor lleva un mínimo de una semana y puede extenderse dependiendo de la cantidad de territorio que se quiera abarcar.

Si la tirada es un acierto, la categoría de éxito se utiliza como modificador a la tirada posterior para la extracción.

Si fallas, no logras datos suficientes para iniciar la extracción.

Un crítico te da la certeza absoluta de lo que puede proporcionar la zona (si es que hay algo) y cuál es el mejor lugar para intentarlo.

Con una pifia la información es completamente errónea: o piensas que es una zona rica en oro cuando en realidad lo es en cobre, o no se puede sacar nada en absoluto y tú crees lo contrario. En este caso, aunque la extracción se efectúe con éxito (o crítico), los resultados no son los deseados.

Extrayendo el mineral

Una vez que sabes lo que estás buscando y dónde buscarlo, puedes hacer una nueva tirada para ver lo que obtienes. A esta tirada se aplica como modificador la CE de la tirada previa de exploración y necesitas al menos 1d4 días para ver los resultados.

Éxito: encuentras un yacimiento normal, con potencial, aunque no puedes comprobar los beneficios hasta que pase un tiempo de explotación.

Resultado crítico: encuentras un yacimiento rico.

Fallo: no obtienes resultados en un primer momento y debes seguir intentándolo por la zona.

Pifia: excavas en el lugar equivocado, perdiendo 1d4 semanas y 1d20 $ por semana para no obtener nada. Estás convencido de que no se puede sacar nada y no realizas más intentos en esa zona o territorio.

Averiguar el alcance de la prospección

Cada semana que trabajes en el yacimiento, debes hacer una tirada de Minería para comprobar la cantidad de material que has logrado extraer.

Éxito: para un yacimiento normal obtienes 100x1d20 g de mineral limpio y listo para su venta o procesado.

Resultado crítico: multiplica por 10 las cantidades del éxito.

Fallo: sacas la mitad del potencial de la mina (calcula la mitad de cantidad que en caso de éxito normal).

Pifia: pierdes la semana y no obtienes material.

Si el yacimiento era rico multiplica por 10 cualquier cantidad que obtengas.

La duración del yacimiento viene determinada por el tamaño del mismo y el número de pifias consecutivas en las tiradas para obtención de mineral.

Yacimiento normal: se agota después de obtener dos resultados de pifia.

Yacimiento rico: se agota si sacas tres resultados de pifia en algún momento.

Mitos y leyendas [CUL]

Conocimientos sobre personajes mitológicos, historias y leyendas populares en general.

Cuando sea necesaria una prueba de esta habilidad, se aplican modificadores en función de la familiaridad o relación del aventurero con la zona o la cultura de origen de las leyendas. Por ejemplo, un personaje de origen hispano tendrá más dificultad en saber algo sobre mitología nórdica que sobre leyendas populares en México.

También puedes emplear Mitos y leyendas para exagerar o "embellecer" la narración de unos hechos reales (ya sea de forma oral o por escrito). En este caso la categoría de éxito determina el nivel de aceptación y repetición posterior de tu historia.

Mitos y leyendas es una habilidad fundamental para los chamanes indios, ya que refleja sus conocimientos sobre el mundo de los espíritus y cada vez que realizan una ceremonia o hechizo deben superar una tirada modificada por la dificultad del rito a realizar.

Nadar [CPO]

La destreza para mantenerse a flote y desplazarse por el agua evitando ahogarse.

Con un porcentaje de 25% o superior en la habilidad no necesitas hacer tiradas para mantenerte a flote o nadar en aguas tranquilas o con corriente débil. En el momento en que las condiciones empeoran o se dan circunstancias especiales hay que realizar pruebas por la habilidad aplicando modificadores según la situación. Si es necesaria una tirada de Nadar y la fallas, te hundes ese asalto y pierdes un 10% adicional de Aguante hasta que logres nadar con éxito.

MODIFICADORES A NADAR

Circunstancia	Modificador
En combate	-10%
De noche	-10%
Mar abierto	-10%
Fuerte corriente, remolinos o tormenta	-20%
Grandes olas	-30%
Bucear	-10%

Nadando te desplazas a una velocidad en metros por acción igual a la mitad de tu puntuación en CPO (CPO/2) y, de forma general, puede aguantar nadando tantos minutos como tu CPO antes de empezar a cansarte. A partir de ese momento debes realizar una tirada de Nadar para desplazarte o flotar durante la cuarta parte de tu CPO en minutos (CPO/4), pero cada vez restas 10% a tu Aguante. Si cometes una pifia o tu Aguante llega a cero, comienzas a ahogarte. Aún puedes aguantar la respiración tantas acciones como tu CPO y con esfuerzo aumentar ese margen superando ciertas tiradas (consulta 'Asfixia y ahogamiento', pág. 134). Después de eso comienzas a perder puntos de vida generales y debes ser rescatado antes de que resulte demasiado tarde.

"JUSTICIA" DUTCH: *mientras va recorriendo el territorio de Nuevo México, Justicia se topa con un caudaloso río que le corta el paso. Aunque ha estado buscando el mejor sitio para franquearlo, no está dispuesto a desviarse de su ruta más de lo necesario, así que desmonta y se adentra en el agua. Un poco antes de llegar a la mitad, pierde pie, descubriendo que tiene más profundidad de lo que imaginaba. Como sólo tiene 16% en Nadar, debe realizar una tirada para ver si se mantiene a flote y avanza (un personaje con 25% o más no habría tenido este problema). Dutch falla su primer intento con un 33, de forma que se hunde temporalmente, restando 10% a su Aguante. El siguiente asalto lo vuelve a intentar: 14, ¡por los pelos! Ahora se mantiene a flote y puede avanzar durante un máximo de 16 minutos (su puntuación en CPO). Seguramente es tiempo suficiente para alcanzar la otra orilla.*

Navegar [DES]

Sirve para interpretar el estado de la mar, leer cartas de navegación y manejar desde pequeños barcos a vela hasta grandes buques. Cuanto mayor es la embarcación a gobernar, mayor es la dificultad base para las pruebas de habilidad. La climatología o el estado de las aguas también añaden modificadores.

MODIFICADORES A NAVEGAR

Tamaño de embarcación	Modificador
Bote a remos o de vela (2 plazas)	SM
Barco de vela o bote mediano (hasta 6 plazas)	-10%
Embarcación de menos de 24 metros de eslora	-20%
Embarcación de más de 24 metros de eslora	-30%

Estado de la mar	Modificador
En calma a marejadilla (olas de 0,5 m)	SM
Marejada a gruesa (olas hasta 4 m)	-10%
Muy gruesa (olas hasta 6 m)	-20%
Arbolada a montañosa (olas hasta 14 m)	-30%
Enorme (olas de más de 14 m)	-40%

Ocultar objetos [DES]

Se utiliza para esconder objetos, bien transportados por uno mismo o en otro lugar. A diferencia de Juegos de manos, con esta habilidad se busca el mejor escondite o se realizan los preparativos adecuados para quitar el objeto de la vista de forma permanente, por lo que debes gastar al menos un asalto completo en tratar de quitar de en medio el objeto, tengas éxito en tu intento o no.

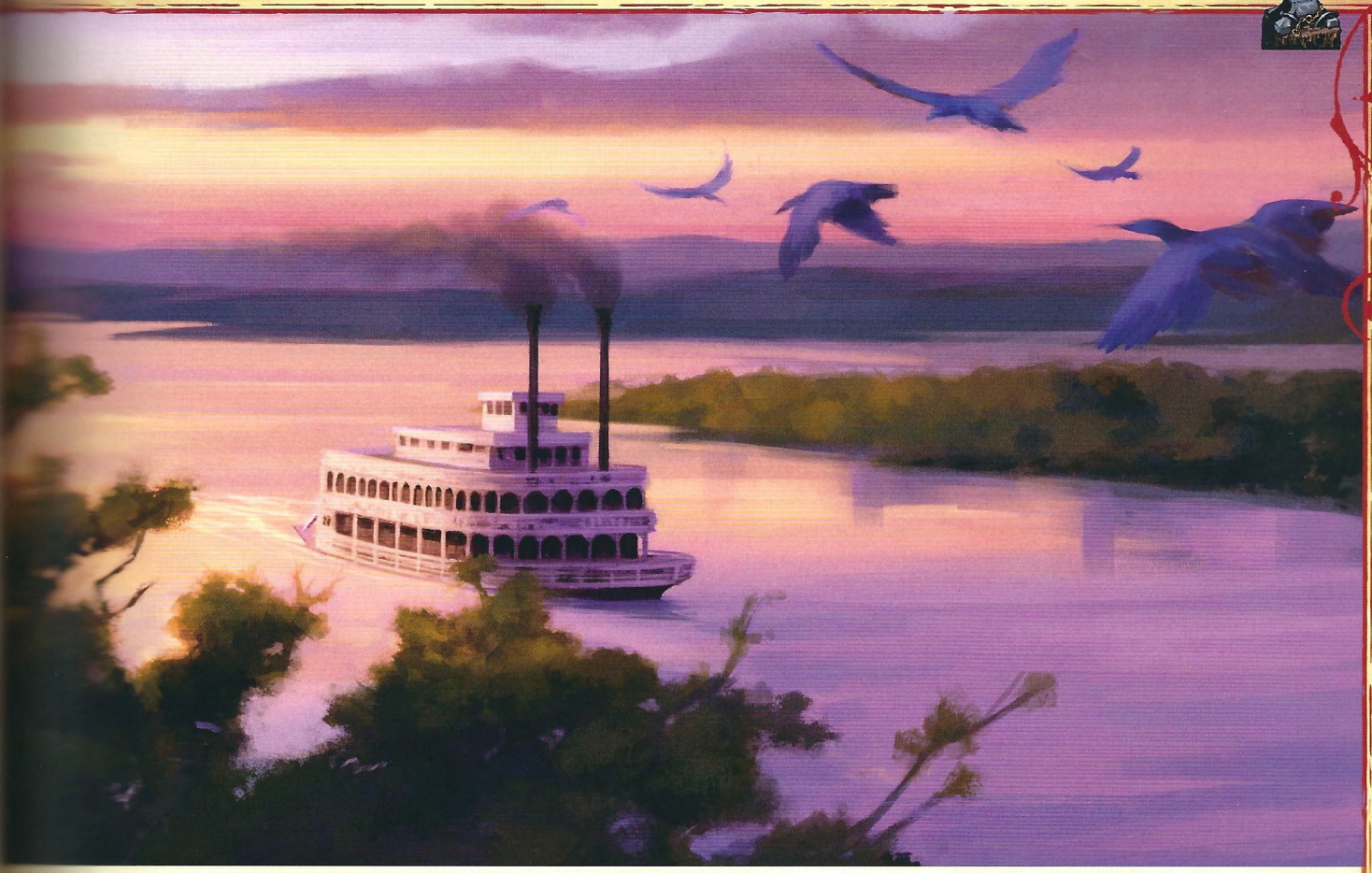
Pueden aplicarse modificadores a la tirada dependiendo del tamaño de lo que se pretende esconder, los asaltos empleados para ello (+5% por cada asalto adicional hasta cinco) y los recursos que se tienen a mano.

La categoría de éxito en la habilidad se enfrenta y modifica las tiradas de Sentidos o de Descubrir de aquellos que intenten localizar lo oculto.

Un resultado crítico en Ocultar objetos obliga siempre a obtener también un crítico en SEN o Descubrir.

Aunque falles el intento es posible que la presencia del objeto no resulte evidente a primera vista aunque cualquiera puede intentar una tirada de SEN×4 con un modificador de +20%.

Si cometes una pifia, el objeto queda a la vista de todos de forma evidente y has perdido el doble de tiempo (dos asaltos como mínimo) tratando de hacerlo pasar inadvertido.



MODIFICADORES A OCULTAR OBJETOS

Tamaño de objeto	Modificador
Diminuto (≤ 5 cm)	+20%
Pequeño (entre 5 y 15 cm)	+10%
Medio (entre 15 y 30 cm)	SM
Grande (entre 30 y 50 cm)	-10%
Muy grande (entre 50 y 100 cm)	-20%
Enorme (entre 100 y 200 cm)	-30%
Gigantesco (> 200 cm)	-40%

"JUSTICIA" DUTCH: *viéndose atrapado por Justicia, Harry "el Príncipe" Wilcox decide esconder parte de su botín pensando en recuperarlo más tarde. Harry tiene un porcentaje de 53% en Ocultar objetos, pero dispone de poco tiempo, ya que el cazador de recompensas viene pisándole los talones. El DJ decide que la bolsa del dinero tiene un tamaño medio y, aunque debería aplicar un -10% al intento debido a las prisas, en realidad este modificador queda anulado por un +10% proporcionado por el terreno boscoso, de forma que la habilidad queda intacta. El resultado de la tirada es 38% con una CE de 10%: Harry se ha apañado con un hoyo poco profundo y algunas ramas y hojas. Cuando Dutch pase por el área, el DJ puede solicitarle una tirada de SEN×4 con un modificador de -10% (y puede que otros modificadores también por sus prisas) a ver si repara en el objeto.*

Perspicacia [CAR]

Capacidad para captar el estado de ánimo de las personas y su psicología (para "calar" a la gente, vamos). Los resultados de la habilidad se basan en lo que el observador puede percibir a través del conocimiento y la observación del otro, por lo que una tirada de Perspicacia sólo transmite sensaciones, nunca certezas ni explicaciones. Puede utilizarse para ver si alguien está especialmente nervioso, asustado, conocer sus intenciones más probables o si, en un momento dado, miente.

Con un éxito normal obtienes solamente una impresión o sensación acertada.

Un crítico te da la sensación de conocer los pensamientos de la otra persona y tu grado de certeza es total.

Con un fallo normal no puedes estar seguro de nada.

Si pifias con Perspicacia te llevas una impresión totalmente contraria a la realidad.

Utilizar Perspicacia consume un asalto completo.

Persuadir [CAR]

Es la capacidad de convencer a alguien mediante palabras y argumentos plausibles, normalmente con el objetivo de conseguir algo de esa persona. Puede emplearse para sacar a alguien de su error explicándole la situación con claridad, convencer de las bondades de un buen producto, solicitar el voto o negociar un precio al realizar una compra-venta. Por lo general, Persuadir necesita al menos un asalto completo para tener efecto.

Persuadir puede emplearse sobre grupos o un individuo. En el primer caso, si se consigue la tirada, el porcentaje del auditorio que resulta convencido es igual a la CE obtenida.

El DJ puede aplicar modificadores a la prueba de Persuadir dependiendo de las palabras y actuación del jugador, la solidez tras su argumentación, que el discurso se ajuste a la realidad de la situación o según la predisposición del objetivo para ser persuadido. El objetivo tiene derecho, si así lo desea, a realizar una

tirada de Perspicacia modificada por la CE en Persuadir para tratar de desvelar las intenciones de su interlocutor.

"JUSTICIA" DUTCH: *una banda de atracadores acaba de asaltar el banco de Las Vegas y Dutch propone crear una partida para seguirles los pasos. Aparte del* sheriff, *los ciudadanos se muestran reacios a enfrentarse a peligrosos criminales, por lo que Justicia debe echar mano de su capacidad de Persuadir (44%) para convencerlos. Justicia realiza su discurso delante de una asamblea de 40 personas: "No podemos dejar que los de su calaña campen a sus anchas por nuestras calles. Sólo son bravucones que utilizan vuestro miedo e indecisión. Yo tengo experiencia y sé cómo organizarnos para hacerles frente. Juntos, somos más fuertes y si los arrinconamos acabarán por rendirse. ¿Quién está con el* sheriff *y conmigo?". Tras el discurso, el DJ otorga un modificador de +10% por esas palabras llenas de confianza. Dutch lanza los dados y saca un... ¡27! que representa un éxito del 20% (54-27=27). Eso quiere decir que ha conseguido convencer al veinte por ciento de su auditorio: 8 personas.*

Con un éxito crítico siempre se convence al individuo o al 100% del auditorio y, si se les está intentando engañar o hay intenciones ocultas, sólo pueden descubrir la treta consiguiendo un crítico en Perspicacia.

Con un resultado de pifia no hay forma de que crean los argumentos y no puedes seguir intentándolo. Si se trataba de un intento de engaño, el individuo o el auditorio detecta automáticamente el burdo intento y es posible que alguien acabe teniendo problemas muy serios.

Poner trampas [DES]

Permite preparar dispositivos mecánicos más o menos elaborados con el fin de dañar o capturar una presa.

Un éxito en la prueba de Poner trampas permite conocer el mejor lugar donde situar la trampa, cuál es el dispositivo más adecuado y ocultar y activar la trampa.

Con esta habilidad no puedes detectar otras trampas, para ello es siempre necesaria una tirada de SEN o Descubrir con éxito, pero si tienes Poner trampas con más de 50%, puedes añadir un modificador adicional de +10% a tus intentos para localizarlas.

La categoría de éxito en la habilidad puede utilizarse como modificador enfrentado a las tiradas de Sentidos o Descubrir de aquellos que intenten localizar la trampa.

Un fallo con Poner trampas aún permite que el mecanismo permanezca oculto, pero llegado el momento no se activa como debería.

Un resultado crítico hace que la trampa funcione a la perfección y obliga a obtener también un crítico para localizarla.

Con una pifia, la trampa se activa al estar siendo colocada y el trampero debe superar una tirada de Suerte para no ser atrapado en el momento.

Ten en cuenta que para preparar trampas explosivas es necesaria una tirada previa por la habilidad Explosivos para asegurarse que la carga obtiene los efectos deseados y evitar posibles accidentes manipulando el dispositivo.

Una trampa puede desactivarse pasando una prueba con éxito de Poner trampas, Ingeniería o Maña modificada según el tipo de trampa que se trate.

MODIFICADORES A COLOCAR O DESACTIVAR TRAMPAS

Tipo de trampa	Modificador
Trampa de lazo, anzuelo o mecanismo en forma de 4 o cepos	SM
Trampa de tensión o empaladora	-10%
Trampa con mecanismo explosivo*	-20%
Trampa con mecanismo explosivo y temporizador*	-30%

*Las trampas explosivas requieren una tirada previa con la habilidad Explosivos.

Colocar una trampa requiere un mínimo de un asalto de combate completo. Puedes encontrar información sobre los animales de piel valiosa en el capítulo 'La Vida Salvaje', pág. 352.

Primeros auxilios [CUL]

Permite hacer curas sencillas, rápidas e inmediatas con los medios que se tengan a mano. Con una prueba de éxito de la habilidad puedes detener una hemorragia, aplicar un vendaje, extraer un veneno, reanimar al herido, hacer una extracción sencilla o entablillar una fractura.

Con Primeros auxilios no puedes diagnosticar o tratar enfermedades, envenenamientos ni realizar operaciones quirúrgicas, para ello es necesario recurrir a otras habilidades como Medicina.

Los modificadores para las tiradas de Primeros auxilios dependen de la herida y el estado de salud del personaje y se indican en el apartado 'Salud' de la ficha de aventurero.

Puede aplicarse con éxito sólo una vez por impacto y por día (aunque falles, puedes seguir intentándolo hasta que la cura tenga éxito). La persona que aplica los Primeros auxilios debe gastar al menos 2 asaltos completos (4 acciones) en cada cura y tener a mano algo con lo que ayudarse en la tarea. Tanto si se tiene éxito como si se falla con la habilidad los asaltos se consumen. Un herido puede tratar de aplicarse Primeros auxilios a sí mismo siempre que las circunstancias lo permitan (que no esté inconsciente, inmovilizado o incapacitado), pero recibe un modificador adicional de -10%, además de cualquier otro aplicable.

Un éxito en la prueba detiene automáticamente (en el primer asalto en que se llevan a cabo los Primeros auxilios) cualquier efecto de sangrado y estabiliza al paciente, que recupera 2 puntos de vida transcurridos los dos asaltos.

Con un resultado crítico, además de detener cualquier sangrado, el convaleciente recupera 4 puntos de vida.

Un fracaso con la habilidad no tienen efectos, sencillamente no para la hemorragia ni recupera puntos.

Una pifia no detiene la pérdida de sangre y provoca 1 punto de daño en el mismo asalto en el que comienza a aplicarse los Primeros auxilios.

Puedes consultar el capítulo 'El Combate', pág. 127, para conocer los detalles sobre la aplicación de Primeros auxilios y Medicina para recuperar la salud del aventurero.

Rastrear [SEN]

La habilidad para localizar, identificar y seguir las huellas y rastros que deja alguien o algo a su paso. Su uso sustituye a la habilidad Descubrir cuando se trata de encontrar huellas o signos de paso en el terreno. También puede utilizarse esta habilidad

para utilizar el método más apropiado para ocultar o hacer menos visible nuestro propio rastro. En este caso, si se tiene éxito, el rastro no podrá seguirse, pero siempre existe la posibilidad de que un acertado observador perciba que la zona se ha manipulado. Rastrear siempre consume 3 asaltos completos como mínimo cuando las huellas o el rastro son frescos y visibles, en otros casos el DJ puede aplicar tiempos superiores adecuados a la dificultad de la tarea.

Los modificadores aplicables dependen del tipo de terreno, la visibilidad y el tiempo transcurrido desde que se dejó el rastro (estos modificadores se pueden acumular entre sí).

Un éxito normal en Rastrear permite identificar el tipo de huellas, su número y seguir su dirección durante una hora. También proporciona una forma efectiva de eliminar unas huellas, aunque un buen análisis de la zona (un éxito con otro Rastrear) detecta la manipulación del terreno.

Un resultado crítico proporciona hasta el más mínimo detalle: individuos, cargas aproximadas y velocidad. Si estabas escondiendo tus huellas, el observador necesita otro resultado crítico para percibir que se ha destruido un rastro. No tienes que volver a tirar por Rastrear hasta transcurridas 3 horas.

MODIFICADORES A RASTREAR

Tipo de terreno	Modificador
Muy blando: nieve, barro húmedo	+20%
Blando: arena compacta	+10%
Dureza media: prados, campos o bosques	SM
Duro: gravas y arcillas	-10%
Muy duro: roca pura, arcillas muy duras	-20%

Visibilidad	Modificador
Baja: lluvia, niebla ligera, terreno en sombra	-10%
Escasa: luz nocturna, niebla o lluvia intensa	-20%

Tiempo transcurrido	Modificador
Por cada 12 horas	-10%

Con un fallo no logras encontrar, identificar ni destruir efectivamente rastro alguno y debes dedicar más tiempo a la habilidad hasta lograr un buen resultado.

Hacer una pifia en Rastrear se traduce en identificar, con supuesta precisión, un rastro falso o inexistente y seguirlo convencido durante un par horas. Transcurrido ese tiempo, puede realizarse una nueva prueba y sólo un éxito o un crítico revelará el error. Si queremos retomar el rastro, es necesario volver al lugar original donde se pifió y allí volver a realizar de nuevo un Rastrear para intentar seguirlo correctamente.

Si pifias tratando de ocultar un rastro, crees que está totalmente disimulado, pero en realidad es perfectamente visible y los demás no necesitan hacer tiradas de Rastrear para detectarlo y pueden seguirlo directamente.

Saltar [REF]

El aventurero utiliza su habilidad de salto para comprobar si puede sortear obstáculos como fosos o vallas, alcanzar cierta altura o controlar caídas.

Con un éxito normal puedes saltar en horizontal, cogiendo carrerilla (gastando una accion previa corriendo), hasta una distancia en metros igual a la cuarta parte de tu puntuación en CPO (CPO/4). En vertical, con impulso, puedes elevarte del suelo, en cm, tu propia altura dividida entre tres.

Puedes utilizar Saltar para amortiguar caídas desde una altura de hasta 5 metros y evitar la mitad del daño que recibirías normalmente.

Con un éxito crítico puedes sumar un metro adicional a tu distancia máxima en longitud o hacer algún efecto acrobático especial durante el salto. En salto vertical te elevas del suelo un 20% adicional. Si estás amortiguando una caída, evitas todo el daño que deberías sufrir.

Con un fallo normal, te quedas corto por poco y puedes sufrir el efecto normal de una caída (ver 'El Combate', pág. 135).

Si obtienes un resultado de pifia, calculas muy mal o tropiezas y caes en mitad del salto, provocándote el doble de daño que te harías normalmente por la caída.

"JUSTICIA" DUTCH: *Morgan "Triple" Dexter está parapetado en la terraza de un edificio durante un tiroteo que él y Dutch mantienen con unos peligrosos forajidos. Para mejorar su ángulo de visión, Dexter (CPO 13 y Saltar 48%) va a intentar pasar al edificio contiguo salvando el par de metros que lo separan. Dexter lanza los dados y falla la tirada con 72%. Como la distancia era poca, el DJ permite que Triple Dex haga una tirada de REF×4 (52%) para tratar de agarrarse en el último instante al borde del*

otro edificio. Sin embargo, vuelve a fallar con un 61%, así que cae por el callejón. Como la altura de los edificios es de justo 5 metros, intenta controlar el impacto de nuevo con su habilidad de Salto. Lanza los dados y esta vez consigue salvarse con un 41%. Por un pelo, pero aunque no consiguió su objetivo original, al menos ha reducido el daño de su caída a la mitad.

Seducir [CAR+Aspecto]

Sirve para establecer una relación íntima con otra persona (normalmente un PNJ). Ten en cuenta que esta habilidad puede estar limitada debido a la puntuación de Aspecto del personaje, ya que la atracción física es el primer paso para la seducción.

Una buena o mala interpretación del jugador aplicará modificadores a la prueba de Seducir. No hay que olvidar que el lenguaje corporal, juego de miradas y una buena conversación pueden ser claves para engatusar al otro. El objetivo tiene derecho si así lo desea a realizar una tirada de Perspicacia para tratar de desvelar las intenciones del seductor (más allá de las obvias).

El resultado y categoría de éxito en Seducir determina si establece o no la relación y la intensidad de la misma.

Si obtienes una pifia, tu aproximación es tan basta y penosa que sufres el rechazo frontal (y probablemente público) de la otra persona y será inútil volver a intentarlo en el futuro.

Puedes utilizar esta habilidad en combinación con Persuadir cuando pretendes obtener algo de la persona seducida. Cuando Seducir ha tenido éxito sobre un objetivo, todos los intentos de Persuadir que el seductor haga sobre él tienen un modificador de +20%.

Usar Seducir requiere siempre como mínimo emplear 3 turnos, y para lograr un efecto más duradero del vínculo, debes usarla con éxito al menos 3 veces en los primeros dos días de la relación.

Sigilo [REF]

No supuse que serías uno de esos que se acercan a hurtadillas y te encañonan con el revólver.

—Lone Watie, cherokee civilizado

Te permite desplazarte de forma inadvertida, sin ser oído. Puedes realizar tiradas por Sigilo, por ejemplo, para escabullirte entre las sombras, seguir a un objetivo sin ser visto o sorprender a alguien por la espalda. Sigilo siempre implica movimiento, de lo contrario hay que utilizar la habilidad Esconderse.

Puedes desplazarte por acción con movimiento silencioso hasta una distancia en metros igual a tus REF/3.

La superficie por la que te desplazas, los objetos que lleves contigo o el ruido ambiental aplican modificadores a la habilidad cuando realizas la prueba.

Aunque utilices Sigilo con éxito, la víctima o los demás siempre tienen opción de realizar tiradas de Descubrir o de SEN×4 (dependiendo de si te están buscando activamente o no) para escucharte. La categoría de éxito con tu habilidad se enfrenta como modificador a las tiradas de detección.

Con un fallo, haces ruido y puedes alertar de tu presencia, aunque los demás aún tendrán que hacer tiradas de detección (esta vez sin modificadores) para identificar el sonido y su procedencia.

Un resultado crítico te hace silencioso como un puma y para detectarte es necesario otro crítico en Descubrir o SEN×4.

Con una pifia, el alboroto que montas es tan evidente que no solamente te oyen sin necesidad de tirada, sino que además eres claramente localizado.

"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch cree que debe estar acercándose bastante a su presa, Harry Wilcox, así que trata de continuar avanzando sigilosamente mientras escruta la vegetación que le rodea. Su habilidad es de 69% y el DJ aplica un modificador -10% debido a las características del terreno. Lo intenta con el d100 y consigue 68%, fallando por el efecto de la vegetación. Sus pisadas podrán ser escuchadas por el fugitivo si está en las inmediaciones y supera una tirada de SEN×4 o Descubrir si estaba alerta.*

Signos y señales [SEN]

Comprende el conocimiento, uso e interpretación de sistemas de comunicación que utilicen cualquier tipo de señal visual como por ejemplo el lenguaje gestual (utilizado por muchas tribus de las llanuras para entenderse entre grupos con idiomas diferentes), la comunicación con banderas o los sistemas de señales luminosas y de humo.

Puedes realizar una prueba de Signos y señales para tratar de identificar la señal y su significado, si quieres mandar un mensaje utilizando un sistema de señales o crear el tuyo propio.

Con un éxito normal, identificas y entiendes el mensaje de forma correcta.

Con un éxito crítico, además has aprendido algo nuevo sobre esos signos y aumentas tu habilidad un 1% de forma permanente.

Con un fallo normal, no logras descifrar el mensaje y necesitas tiempo para seguir estudiándolo.

Con una pifia, cambias el sentido del mensaje pudiendo interpretarlo exáctamente como lo contrario.

Supervivencia [SEN]

Mientras volvíamos a Taos, nos sorprendió la peor ventisca que he visto en mi vida y aunque nos refugiamos en un bosque cercano a Las Vegas, los hombres lo pasaron mal. Algunos perdieron algunos dedos y al soldado Strode lo encontramos muerto congelado horas después. Más tarde supimos que algunos apaches también murieron en aquella infernal tormenta, faltos de ropa y mantas.

—Christopher Carson, explorador

Conjunto de conocimientos y técnicas para conocer el terreno y poder subsistir en circunstancias y entornos hostiles. Puedes utilizar Supervivencia para orientarte, prever las posibles incidencias o características del terreno, encontrar refugio o conseguir agua y recursos alimenticios básicos.

Cada día sin disponer de agua o comida se traduce en pérdida de CPO y modificadores adicionales negativos a las habilidades. Los efectos de las temperaturas extremas se sufren por cada hora de exposición. Utilizando Supervivencia puedes encontrar recursos para minimizar esos efectos y lograr salir adelante.

Con un éxito simple, te orientas sin dificultad ese día, y de ser necesario, obtienes refugio y recursos básicos para la jornada evitando las pérdidas de CPO y los modificadores negativos.

Con un fallo simple en la prueba, puede que te encuentres perdido (si desconoces la región) y sin recursos o refugio a mano. Cada día que te suceda esto sufres los efectos del hambre, la sed o las temperaturas extremas dependiendo de las circunstancias del entorno.

Con un éxito crítico, termina la situación de supervivencia, recibes ayuda o encuentras un sitio seguro y con recursos permanentes.

Una pifia en Supervivencia hace que la situación sin recursos (o estando desorientado) se prolongue 2 días enteros, sin poder hacer tiradas.

Si en algún momento tu CPO se reduce a cero por las condiciones extremas, mueres abandonado ahí fuera, exhausto y hambriento.

Las tiradas de Supervivencia implican reconocer el terreno activamente y buscar los recursos necesarios por lo que siempre consumen como mínimo un asalto completo (y generalmente algunas horas).

Táctica [CUL]

Habilidad para trazar planes y realizar con éxito estrategias coordinadas entre varios individuos. Puedes utilizarla para saber los puntos fuertes y débiles del enemigo, qué recursos serán necesarios, cuál es el mejor momento para la acción o hacer una estimación de bajas.

Un aventurero con un buen sentido táctico puede coordinar desde una encerrona en un bar o grandes ejércitos en batalla.

Cuando son los propios jugadores quienes llevan a cabo el plan de acción de un pequeño grupo, Táctica se utiliza como guía y apoyo en las acciones. Básicamente son los jugadores quienes piensan y trazan el plan, utilizando tiradas de habilidad para rellenar los huecos y poder ajustar su estrategia. En ese caso es el DJ quien decide si debe otorgarse a todo el grupo algún beneficio temporal por la estrategia planificada.

Táctica también es esencial a la hora de dirimir batallas a mayor escala entre ejércitos (sea con la participación de los aventureros o no). Para estos casos utiliza las reglas sobre batallas y escaramuzas de la página 137.

Utilizada como apoyo para el grupo, con un éxito sencillo en la habilidad se traza un plan adecuado que puede funcionar si se ejecuta correctamente. El DJ entonces puede otorgar un modificador +5% a todas las acciones y habilidades de los miembros del grupo mientras se ajusten al plan y respeten las directrices dadas.

Un fracaso indica que el plan no contempla todas las posibilidades y se producen dudas para su ejecución. El DJ puede restar 5% a todas las acciones y habilidades de los miembros del grupo mientras llevan a cabo la operación.

Con un éxito crítico se ha elaborado un plan muy completo, contemplando alternativas y respuestas a posibles imprevistos. Si el DJ lo considera oportuno, puede sumar 10% a todas las acciones y habilidades de los miembros del grupo mientras estén participando en la acción.

Con una pifia, el plan en realidad puede hacer aguas en cualquier momento (aunque el estratega no lo sabe). Todas las acciones y habilidades de los participantes en el plan sufren -10% como modificador adicional mientras tratan de llevarlo a cabo.

Según las circunstancias, Táctica puede necesitar sólo un asalto completo o llegar a requerir horas para su desarrollo.

Telegrafía [CUL]

Permite utilizar los equipos telegráficos, incluyendo el conocimiento técnico para su funcionamiento y el código morse para descifrar los mensajes. Un telegrafista muy experimentado (más de 80% en la habilidad) puede distinguir de oído entre puntos y rayas, traduciendo sobre la marcha como si la máquina le estuviera hablando. También es posible crear códigos personalizados para transmitir mensajes con esta habilidad.

El telegrafista, una vez recibido el mensaje en código, debe traducirlo manualmente. Si no tienes Leer y escribir no puedes pasar el mensaje telegráfico a lenguaje escrito comprensible para los demás (aunque puedes saber lo que dice el mensaje y reproducirlo verbalmente).

Con un éxito sencillo retransmites o descifras el mensaje correctamente.

Un crítico proporciona una transmisión especialmente veloz y precisa.

Si cometes un fallo, no has realizado correctamente las pulsaciones o tienes problemas al descifrar. En cualquier caso, los mensajes se envían o reciben incompletos y sólo se subsana el error con una nueva tirada de éxito repitiendo el mensaje.

Una pifia telegráfica representa un mensaje que se transcribe o se transmite con errores de bulto, de forma que su sentido o información es totalmente erróneo.

Telegrafía precisa al menos un asalto completo para codificar o decodificar un mensaje adecuadamente.

Teología [CUL]

Reúne los conocimientos sobre los dioses, dogmas y prácticas de las diferentes religiones.

Con una prueba con éxito de Teología es posible identificar la imagen de una deidad o personaje importante para el culto, qué lugares o prácticas son considerados sagrados o identificar a sus sacerdotes o representantes por los símbolos que portan.

Cuando tiras sobre tu propia religión, no se aplica ningún modificador a la tirada. En el caso de otras religiones, los modificadores aplicables dependen de lo popular que sea el culto o del posible contacto con él que haya tenido el personaje.

Tortura [CAR]

La competencia para provocar dolor intenso a un individuo sin llegar a matarlo. Su utilidad se dirige a prácticas de interrogatorio extremo, a donde no llegan las tiradas de Intimidar.

Cuando se utiliza como interrogatorio, la CE en la habilidad se utiliza como modificador enfrentado a las tiradas de Redaños del objetivo (si se niega a hablar, claro).

Con una tirada con éxito simple el torturado pierde 2 puntos de CPO y debe superar una tirada de Redaños modificada por la CE de Tortura para evitar contarlo todo. Si la víctima resiste, no habla ni pierde Redaños, pero si falla, comienza a proporcionar información y además va restando 10% adicional a sus Redaños.

Si se obtiene un resultado fallido, no se consigue nada de la víctima (que no debe tirar) pero ésta pierde igualmente 1 punto de CPO y -10% a los Redaños.

Con un éxito crítico la víctima debe obtener otro crítico para resistir. Aun así, pierde 2 puntos de CPO y 20% de Redaños.

Una pifia representa que al torturador se le ha ido la mano y mata directamente a su víctima.

De la misma forma, cuando la puntuación de CPO del interrogado llega a cero, muere.

Un individuo que logra sobrevivir a un proceso brutal de tortura arrastra graves secuelas tanto físicas como psicológicas que necesariamente repercuten en sus características y habilidades. Con Medicina o Primeros auxilios sólo puede recuperar la mitad de los puntos que haya perdido en su característica CPO y el DJ tendrá que valorar otras posibles secuelas mentales del suceso, como miedos o fobias.

Aplicar Tortura siempre consume un asalto de combate completo como mínimo.

Trepar [CPO]

Ésta es la habilidad para escalar y subir por superficies más o menos verticales.

Las tiradas de Trepar se realizan por acción y los modificadores aplicables dependen de la dificultad de la escalada, la climatología y de los instrumentos o ayudas con los que se cuenta.

MODIFICADORES A TREPAR

Ejemplo de superficie por la que trepar	Modificador
Subir por una cuerda con o sin nudos	+5%
Subir por una escalera de cuerda o por una superficie bastante inclinada aunque no vertical	+10%
Trepar por un hueco estrecho o un rincón	+5%
Trepar por la fachada de un edificio aprovechando vanos y cornisas	-10%
Superficie vertical irregular natural con asideros y apoyos	-20%
Superficie vertical poco irregular natural con asideros y puntos de apoyo estrechos	-30%
Superficie casi lisa con apenas asideros o puntos de apoyo	-40%
Un alero con pocos asideros	-50%

Circunstancias y equipo	Modificador
Amarrado con una cuerda de seguridad	+10%
Dispone de equipo de escalada	+10%
De noche o sin luz suficiente	-20%
Viento o lluvia moderados	-10%
Viento o lluvia fuertes	-20%
Superficie resbaladiza, agua, hielo o nieve	-20%

Un acierto en esta habilidad permite avanzar sin problemas hasta 2 metros en altura por acción.

Un resultado crítico permite avanzar 4 metros de una vez.

Con un fallo sólo avanzas un metro y quedas momentáneamente atascado aunque seguro.

Una pifia hace que te sueltes y, si no te encuentras amarrado de alguna forma, caigas sufriendo el daño correspondiente (ver 'El Combate'). Para alturas de 5 metros o menos puedes utilizar Saltar para tratar de reducir el daño a la mitad, pero nada te libra de impactos desde más altura.

También puedes intentar una prueba de Trepar para conocer cuál es el mejor trayecto o el más seguro en una escalada.

Trepar consume siempre una acción y no puedes hacer ninguna otra cosa en ese periodo de tiempo.

El telégrafo de Morse

Cuando en 1838 Samuel Morse inventa y presenta la patente del primer telégrafo en EE. UU. poco puede imaginar lo crucial que va a resultar su invento para la conquista del Oeste.

Funcionamiento

El sistema utiliza una llave o interruptor que abre o cierra un circuito eléctrico que discurre por un conductor de cobre entre las estaciones telegráficas. Cuando en la estación emisora se cierra el interruptor, la corriente eléctrica circula desde una batería hasta la línea y llega a un punzón metálico unido a un electro-imán en el receptor, que presiona una tira de papel desplazada por rodillos sobre un cilindro de tinta. Según la duración de la pulsación del interruptor, se imprime un punto o una raya en el papel. Las combinaciones de estos símbolos se traducen a letras utilizando el código ideado por el mismo Morse.

Inicialmente la señal solamente alcanza una distancia de 32 km, pero ese problema se solventa rápidamente al incorporarse repetidores en la línea.

Desarrollo

En 1844 se completa la primera línea experimental entre Washington y Baltimore. Rápidamente se vuelve popular. Todas las líneas construidas son propiedad de Morse o vinculadas a compañías que deben pagarle por sus patentes. En muchos tramos los hilos siguen el trazado de las líneas de ferrocarril o de carreteras y caminos ya establecidos.

En 1852 hay ya instalados 24.000 km de telégrafo distribuido en 57 líneas y el crecimiento continúa imparable. Cada estado, de forma individual, promueve leyes para autorizar la construcción inmediata de líneas de telégrafo en todos los lugares que puedan resultar en beneficio para la población. Una vez terminados los tendidos de largo recorrido, un mensaje puede llegar desde el Pacífico hasta Europa, y viceversa, en seis días.

La auténtica expansión del telégrafo hacia el Oeste se inicia a partir del año 1860, al ser considerado una infraestructura esencial para la consolidación de los nuevos territorios.

Costes: un aparato transmisor-receptor de telégrafo cuesta unos 40,00 $. Un tendido mínimo de línea tiene un coste de 62,00 $ por milla (1,6 km) y los tendidos de calidad pueden alcanzar los 200,00 $ por milla. En general, el coste de una línea de telégrafo supone sólo el 1% del coste de una línea de ferrocarril.

Construcción: la distancia entre postes de telégrafo puede variar, pero el mínimo funcional se sitúa en 80 metros entre poste y poste (20-25 postes cada 1,6 km). Una distancia menor de 53 m (30 postes) se considera efectiva y los tendidos óptimos reducen la distancia entre postes hasta los 40 m (40 postes cada 1,6 km). Los mejores postes son de cedro, roble blanco o castaño, cortados en invierno y dejados secar 6 meses. Tienen una altura entre 7,5 y 9 m, 15 cm de diámetro en la parte superior y de 25 a 30 cm de diámetro en la base, que se asfalta y se hunde 1,5 m en el suelo.

El hilo inicialmente es de cobre, pero debido a su fragilidad se va sustituyendo por hierro y en algunos casos se llega a emplear una versión más ligera de cobre recubierto de acero galvanizado. Los aislantes en los postes son de los más diversos tipos: bloques de madera con cera o goma, bloques o vasos de cristal e incluso cuernos de reses. La principal razón de mal funcionamiento para un tendido telegráfico tiene que ver con la calidad de los aislantes o, en algunos casos, la ausencia total de los mismos para reducir costes.

Meteorología: las tormentas eléctricas y los rayos resultan catastróficos por lo que se idean protectores y pararrayos que se sitúan en las estaciones para desviar a tierra las altas tensiones.

Personal

La principal misión del operador es enviar y recibir código manualmente y de oído. Recibir y descifrar correctamente requiere mucha práctica, pero una vez dominado, aprender a enviar es más sencillo. Es habitual que los operadores experimentados (especialmente los del ferrocarril) tomen aprendices a los que pasan sus conocimientos.

El telegrafista es un nuevo tipo de empleo que, entre otras cosas, requiere conocimientos en la casi desconocida tecnología eléctrica. Unos pocos meses de formación bastan para manejar un telégrafo, pero son necesarios años de práctica para ser un operador de primer nivel, capaz de enviar y recibir entre 20 y 25 palabras por minuto. No es extraño encontrar mujeres operadoras, ya que es un trabajo tranquilo y seguro, desarrollado en muchas ocasiones en lugares limpios y protegidos, aunque no es una posición bien remunerada. Los operadores del ferrocarril, por ejemplo, aunque han de ser muy habilidosos, cobran menos que otros trabajadores ferroviarios al no considerarse como un puesto de riesgo. En 1870 un telegrafista puede llegar a cobrar hasta 120,00 $ al mes.

Aunque el operador es la figura más reconocible en una estación de telégrafo, hay otros puestos involucrados en el servicio:

- **Operador en jefe:** en las estaciones comerciales importantes debe asegurarse de la eficacia en el tráfico de mensajes y asume las tareas del jefe de telegramas cuando no lo hay. Puede manejar aspectos técnicos cuando no se dispone de un supervisor o encargado con conocimientos adecuados. **Salario:** 170,00 $ al mes.
- **Jefe de telegramas:** preserva el orden de los telegramas y distribuye el tráfico a través de los circuitos disponibles. **Salario:** 100,00 $ al mes.
- **Encargado de baterías:** se encarga de la manipulación y mantenimiento de las mismas. **Salario:** 70,00 $ al mes.
- **Hombres de línea y personal de mantenimiento:** reparan tanto las líneas exteriores como los aparatos y circuitos interiores. Suelen disponer de un caballo con todo lo que necesitan en sus alforjas. Su función más importante es revisar la línea (con tramos asignados de no más de 35 km) y evitar problemas potenciales, haciendo rondas regularmente. En caso de ruptura, pueden hacer un apaño temporal hasta que una cuadrilla pueda realizar una reparación definitiva. Este personal puede conectar una nueva oficina sin problemas aunque nunca se encarga de trabajos pesados o de construcción. Una de sus herramientas fundamentales son los crampones (llamados comúnmente "hierros"), unidos con cinchas a sus botas. **Salario:** 85,00 $ al mes.
- **Ingenieros y electricistas:** encargados de diseñar y planificar las nuevas líneas. Son responsables de la elección de material, asegurándose que tiene la calidad apropiada. **Salario:** 250,00 $ al mes.

A: •–	H: ••••	O: –––	V: •••–	1: •–––––	7: ––•••	AR: •–•–•
B: –•••	I: ••	P: •––•	W: •––	2: ••–––	8: –––••	SK: •••–•–
C: –•–•	J: •–––	Q: ––•–	X: –••–	3: •••––	9: ––––•	BT: –•••–
D: –••	K: –•–	R: •–•	Y: –•––	4: ••••–	.: •–•–•–	
E: •	L: •–••	S: •••	Z: ––••	5: •••••	,: ––••––	
F: ••–•	M: ––	T: –	0: –––––	6: –••••	?: ••––••	
G: ––•	N: –•	U: ••–				

AR= Fin de mensaje • SK= Fin de transmisión • BT= Bien recibido

Venenos [CUL]

Representa los conocimientos necesarios para el uso de todo tipo de sustancias venenosas y drogas, así como la aplicación de antídotos o métodos para curar intoxicaciones.

Con una tirada con éxito de esta habilidad sabes cómo actuar ante la picadura de una serpiente venenosa o ante los efectos de una sobredosis de opio, por ejemplo. También permite conocer cómo obtener y mezclar esas sustancias, así como las combinaciones y cantidades adecuadas para ocultar el rastro del veneno o lograr los efectos deseados.

Un éxito normal de Venenos permite administrar la dosis deseada, aplicando la Potencia (POT) normal de la sustancia como modificador a la tirada de Aguante del sujeto para resistir los efectos.

Con un resultado crítico la POT se dobla, haciendo más difícil la resistencia a la sustancia y, adicionalmente, permitiendo disimular o esconder sus características para hacerlo más difícil de detectar al ser ingerido por el objetivo, que necesitará también un resultado crítico en su tirada de SEN×4 para percibir algo extraño.

Un fallo en la aplicación de la dosis denota una cantidad insuficiente que reduce la POT a la mitad y si, además, el sujeto falla su tirada de Aguante, todos los efectos también se dividen entre dos (incluido el porcentaje de adicción siempre que sea superior a 1%), aunque en este caso la sustancia tardará el doble del tiempo habitual en tener efecto.

Una pifia en la administración se traduce en una dosis muy mal calculada, excesiva y peligrosa, doblando la POT. En este caso, aunque el sujeto supere la tirada de Aguante modificada, todos los efectos de la sustancia se incrementan en un 50% (por ejemplo, si tiene un modificador de -10% pasa a ser de -20%, un porcentaje de adicción de 2% pasa a 4%). Si el individuo no supera la tirada de resistencia, entonces sufre una sobredosis que puede resultar fatal (ver el apartado 'Sobredosis', pág. 260). Además, una pifia aplicando un veneno revela automáticamente el intento de envenenamiento.

Venenos también puede utilizarse para tratar o contrarrestar los envenenamientos, adicciones y sobredosis igual que puede hacerlo un doctor con Medicina. Puedes encontrar información detallada sobre el uso y aplicación de venenos y drogas en las páginas 132 y 256.

Habilidades de combate

A continuación puedes dar un vistazo a la descripción general de las habilidades para manejar armas y realizar ataques y paradas en el asalto. Más adelante, en el capítulo dedicado al combate (pág. 89) se explican con mayor detenimiento, junto a las armas que permiten manejar, las maniobras y acciones específicas y los modificadores aplicables.

Cuerpo a cuerpo

Estas armas se utilizan para combatir en un rango de distancia de hasta 2 metros. El porcentaje en cada grupo se aplica a cualquier arma específica que forme parte del mismo y ese valor se emplea tanto para ataque como para defensa. A partir de la página 173 puedes consultar las tablas donde figuran los distintos tipos de armas y ataques cuerpo a cuerpo.

En algunos casos, donde se indica, el arma cuerpo a cuerpo puede transformarse en arma arrojadiza utilizando la habilidad Lanzar en lugar de la habilidad de combate, con el arma.

Asta [REF]

Con ella posees el dominio para el combate con palos largos, lanzas, picas o alabardas. Pueden utilizarse como armas arrojadizas.

Cuchillo y navaja [REF]

Permite atacar y defenderte con armas de filo corto como puñales, dagas, cuchillos o navajas. Pueden utilizarse como armas arrojadizas.

Filo [DES]

Contempla el uso de todo tipo de espadas y sables. En esta categoría se incluyen también las hachas de mayor tamaño.

Las armas de filo, en general, no son las más adecuadas para ser arrojadas debido a su peso y tamaño. Para poder utilizarlas como armas arrojadizas, debes aplicar un modificador adicional de -20% a la habilidad Lanzar, incluso a la distancia base.

Látigo/cadena [REF]

Incluye varias armas que además de provocar daño se emplean habitualmente para atrapar o desarmar al adversario. Estas armas no pueden ejercer como arrojadizas y no se consideran ataques si son lanzadas.

Pelea [CPO]

Esta habilidad aglutina el dominio de técnicas, maniobras y armas propios de las peleas callejeras. Puedes utilizar la habilidad de Pelea para:

- Pegar patadas, puñetazos, cabezazos, hacer derribos o realizar presas (también para zafarte de una).
- Combatir con armas improvisadas: piedras, botellas, sillas, cajas... cualquier cosa que tengas a mano y con lo que puedas golpear. Esto incluye ciertas armas a distancia (rifles, revólveres o escopetas) cuando se utilizan para golpear o detener ataques cuerpo a cuerpo.
- Armas contundentes: porras y mazas cuya función en ocasiones consiste en dejar fuera de combate al adversario sin producir daño letal.
- Utilizar un escudo, tanto como arma ofensiva como para detener ataques.

Tomahawk [CPO]

Sirve para dominar las técnicas de combate con hachas de pequeño tamaño (hasta 60 cm de mango aproximadamente). El nombre de la habilidad proviene del tipo de hacha originario de Norteamérica, aunque se incluyen otras hachas y hachuelas corrientes. Pueden utilizarse como armas arrojadizas.

A distancia

Se utilizan para efectuar combates con armas que lanzan proyectiles a diferentes rangos de distancia. Con excepción de los explosivos, ninguna de las armas a distancia puede utilizarse de forma efectiva como arma arrojadiza. En los casos en que puede emplearse para combatir cuerpo a cuerpo ha de utilizarse la habilidad Pelea en lugar de la habilidad del arma a distancia concreta.

Arco [DES]

Esta habilidad se utiliza para usar estas armas tan milenarias como efectivas. Los arcos no están pensados para ser útiles en combate cuerpo a cuerpo así que si te ves obligado a utilizar uno como arma improvisada, sólo te servirá para intentar detener un ataque y probablemente el arco acabará mal parado.

Artillería [CUL]

Conocimientos para manejar piezas artilleras y realizar ataques efectivos con ellas. Esta categoría incluye cañones, morteros y ametralladoras.

También puedes utilizar una prueba de Artillería para calcular una trayectoria o distancia de disparo.

Por razones obvias una pieza de artillería no puede utilizarse en ningún caso para ataques cuerpo a cuerpo.

Escopeta [DES]

Con esta habilidad puedes usar las letales armas de fuego que utilizan cartuchos de perdigones. Los afamados trabucos españoles también forma parte de esta categoría.

Las escopetas pueden emplearse, si no queda más remedio, como improvisada arma cuerpo a cuerpo.

Explosivos [CUL]

Regula la competencia en la manipulación de artefactos explosivos como cartuchos de dinamita, nitroglicerina o granadas.

Una prueba con éxito en Explosivos permite conocer los detalles importantes para lograr el objetivo preciso, como el mejor tipo de explosivo a utilizar, cantidad exacta, tipo de detonador, longitud de la mecha o alcance de la explosión. Con un fallo en la habilidad algo no funciona como debería y una pifia puede tener efectos desastrosos (consulta la tabla de fallos en el manejo de explosivos en el capítulo 'El Combate', pág. 107).

Los cartuchos de dinamita y las granadas pueden utilizarse como armas arrojadizas utilizando para el ataque la habilidad Lanzar, aunque esto no exime de la tirada previa con Explosivos para que la carga explote en el momento adecuado.

Revólver [DES]

Sin duda el arma más emblemática del Oeste. Con esta habilidad controlas cualquier arma de fuego corta: revólveres, pistolas y deringers, independientemente del mecanismo de disparo que utilicen.

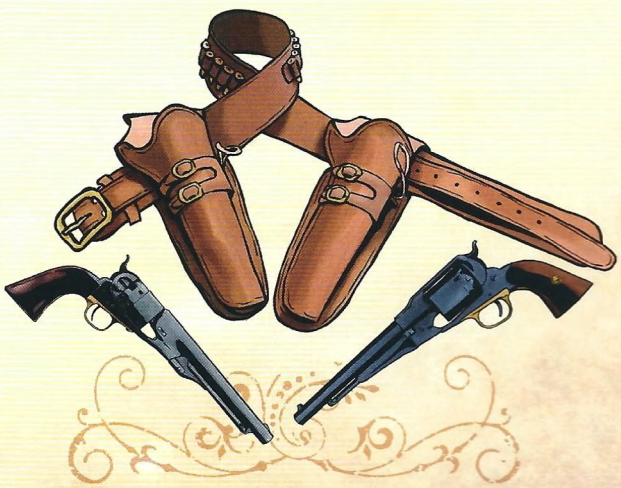
En ocasiones, puedes emplear una pistola o revólver como arma improvisada para dejar fuera de combate a un adversario. En ese caso el ataque debe realizarse con la habilidad Pelea al tratarse de una maniobra de combate cuerpo a cuerpo.

Rifle [DES]

Con esta habilidad manejas cualquier arma de fuego larga, excepto escopetas, independientemente del mecanismo que utilice el arma.

Los rifles pueden emplearse como armas cuerpo a cuerpo de dos formas:

- Con la habilidad de Pelea: cuando usamos el arma de forma improvisada para golpear de forma contundente al adversario o detener un golpe.
- Con la habilidad de armas de Asta: cuando acoplamos una bayoneta al arma (si ésta lo admite) y la usamos a modo de lanza.



JACK
SORENSON

Capítulo Tercero

El Combate

Reglas y situaciones de combate

"En este mundo hay dos clases de personas; los que tienen revólver y los que cavan. Tú cavas."

—"Blondie" (Clint Eastwood, *El bueno, el feo y el malo.* Sergio Leone. 1965)

El Salvaje Oeste es un territorio hostil, peligroso y violento. Los tiroteos y reyertas son el pan nuestro de cada día en ciudades como Dodge, Wichita, Tucson o Carson City, donde las trifulcas entre ganaderos llenan de clientes las funerarias. Los medios de transporte se abren paso por caminos que atraviesan territorios inhóspitos plagados de indios furiosos, avariciosos forajidos y bestias salvajes. Son tiempos difíciles en los que conviene estar alerta, hacerse buen amigo del señor Colt y conocer los secretos del combate para no dejar este mundo antes de tiempo. Al menos, no sin haber tenido una buena dosis de diversión.

Las reglas que controlan el combate en *Far West* tratan de unificar dos realidades bien diferentes. Por un lado, esas situaciones bélicas propias de las grandes películas, de muy bella factura pero escaso realismo: munición que parece no agotarse, disparos imposibles y caídas a caballo espectaculares pero sin apenas consecuencias. Todos queremos ser el héroe de una de estas aventuras.

Por otra parte está la cruda realidad. Un tiroteo es la situación más confusa, caótica y mortal posible y lo es aún más en *Far West*. La mayoría de los combatientes son tiradores inexpertos que no son capaces de apuntar, disparan precipitadamente mientras corren a cubrirse y esperan que alguno de sus tiros acierte. Por otro lado, las armas son letales: cualquier herida puede dejarte inmediatamente fuera de combate o a merced de tu enemigo y aun teniendo suerte y recibiendo ayuda, es posible que los inexpertos médicos disponibles no contribuyan a mejorar la situación. Los tipos que sobreviven a un combate saben cómo moverse, conocen los tiempos y los trucos y dominan la principal estrategia: mantener la calma y elegir bien los blancos. Sólo hay dos alternativas para no acabar siendo una muesca en el revólver de otro pistolero: alejarte del fregado o aprender a combatir.

Este sistema de combate cubre las situaciones de acción características a las que puedes enfrentarte en el juego, combinando elementos realistas con concesiones para facilitar la jugabilidad y la espectacularidad. Esto incluye: tiroteos y duelos, emboscadas, peleas cuerpo a cuerpo (con y sin armas), uso de explosivos, resolución de persecuciones y combates de masas. Además, en este capítulo también se incluye información detallada sobre las habilidades que intervienen en el combate, así como los distintos tipos de daño y heridas con los métodos necesarios para recuperar la salud y poder estar, cuanto antes, de nuevo en pie de guerra.

El asalto de combate

Debido a la propia naturaleza caótica del combate, es importante controlar en el juego, con la mayor exactitud posible, cómo se desarrollan los acontecimientos y el orden en el que actúan todos los participantes. Es una forma de anticiparse a las dudas que puedan surgir durante la pelea: ¿desenfundas antes que tu oponente en el duelo?, ¿tienes tiempo de llegar a la cobertura?, el grupo de apaches deciden rodearte justo cuando ibas a montar, ¿lo conseguirás? La tarea del director de juego es tener estas situaciones bajo control, conociendo las reglas y aplicándolas según la lógica del enfrentamiento. Dirigir un combate de forma fluida y natural es una de las tareas más complicadas, pero también es una de las más gratificantes cuando todo funciona como debe.

Un combate de *Far West* se estructura en fragmentos de 6 segundos de juego denominados asaltos, que se repiten sucesivamente hasta que el enfrentamiento queda resuelto. En cada asalto todo participante tiene la oportunidad de hacer algo en el momento que marque su orden de actuación o iniciativa.

El uso de los asaltos no tiene por qué ser exclusivo del combate y puede utilizarse en otras situaciones donde la tensión o el tiempo sean importantes para dar énfasis a una escena (por ejemplo, un personaje tratando de forzar una puerta antes de que un vigilante le descubra).

Secuencia general de combate

Paso 1: el DJ describe la situación general y las posibles intenciones de los PNJ hasta donde los aventureros pueden conocer.

Paso 2: los jugadores toman sus decisiones y declaran cómo reaccionan ante la situación, describiendo sus intenciones y actos para el enfrentamiento.

Paso 3: se calcula (o recalcula) la iniciativa de todos los participantes para establecer su orden de actuación.

Paso 4: se resuelven las acciones de cada participante de forma alterna siguiendo el orden de iniciativa de mayor a menor. Se calculan los aciertos, heridas y bajas según se resuelve cada acción.

Paso 5: termina el asalto y da comienzo el siguiente. Ten en cuenta si la iniciativa ha sufrido cambios debido a lo acontecido en el asalto anterior y repite el paso 4. El combate continúa de esta forma hasta que finaliza.

Descripción de la situación y declaración de intenciones

El combate comienza con el director de juego describiendo la escena hasta donde puedan observar o saber los aventureros, incluyendo la localización, la distancia y las intenciones de cada PNJ, declarando sus ataques y objetivos. Tras este punto, los jugadores también explican sus intenciones, seleccionan sus blancos y describen lo que van a hacer. En este momento pararse un segundo a estudiar cómo están las cosas y detallar los enfrentamientos ayuda a la fluidez posterior del combate. Esta declaración de intenciones puede modificarse más adelante en determinadas circunstancias o quedar anulada según el desarrollo de los acontecimientos.

"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch y su compañero de correrías, Morgan "Triple" Dex, tienen un encontronazo con dos vaqueros de un rancho próximo en el garito de Fred "el Mañas" Lourie. Dex ha bebido un poco más de la cuenta y sus oponentes también están algo contentos, lo que ha provocado que rápidamente se haya pasado de las palabras a los gestos hostiles. Es el momento de emplear el asalto de combate y el DJ comienza por detallar la situación: "Morgan, el tipo va a intentar agarrarte de la camisa y soltarte un buen puñetazo. El otro individuo, aunque envalentonado, parece indeciso y desliza con cautela su mano hacia un cuchillo que lleva al cinto, pero no está claro si lo usará. Mientras, el resto de los parroquianos del local observan expectantes y en silencio la escena". Morgan decide que este asalto tratará de zafarse del agarrón de su oponente y, si puede, le golpeará. Mientras, "Justicia" se centrará en el amigo y los espectadores. "Si veo que alguien quiere intervenir, desenfundaré para encañonarles."*

Calcular la iniciativa

Al inicio del combate cada participante lanza 1d10 y suma al resultado su puntuación en Reflejos. En el momento de actuar los combatientes lo hacen siguiendo un orden descendente comenzando por aquel que ha obtenido la cifra de iniciativa más alta. Si varios individuos poseen el mismo valor de iniciativa, actúa primero el que tenga mayor puntuación en Reflejos. Si el empate permanece, entonces las acciones se consideran totalmente simultáneas.

Una vez decidido el orden de actuación, lo habitual es que no deba volver a calcularse hasta que se resuelve el enfrentamiento, aunque puede sufrir alteraciones como resultado de las acciones específicas que se den en el combate (aguardar la ocasión, sorpresa, el efecto de las heridas o determinados fallos y pifias en las tiradas de ataque y defensa). El DJ puede decidir realizar tiradas de iniciativa en cada nuevo asalto del combate si así siente que controla mejor el enfrentamiento y resulta más realista.

Aguardar la ocasión

"Quien golpea primero, golpea dos veces", una frase que habitualmente suele ser cierta, aunque no es menos verdad que los cementerios están repletos de tipos alocados que se lanzaron a la refriega sin medir sus posibilidades. Cualquiera puede decidir actuar más tarde de lo que le corresponde por iniciativa, esperando a que se den determinadas circunstancias para aprovechar la oportunidad. Para ello, después de conocer el orden de actuación y las intenciones de todos los participantes en el combate, anuncia tu intención de retrasar todas tus acciones (no pueden dividirse) y el momento en el que las llevarás a cabo: puede ser antes o después de que actúe otro combatiente que haya obtenido una iniciativa final peor que la tuya.

"JUSTICIA" DUTCH: *para resolver el enfrentamiento del bar entre Dutch, Morgan y los vaqueros, se lanzan las iniciativas. "Triple" Dex obtiene un 4 al que suma su 13 en Reflejos para acumular un total de 17, Justicia logra un 8 en el dado y obtiene iniciativa 20 (12 en Reflejos). El primer vaquero consigue una puntuación total de 22 (parece realmente rápido) y su compañero una tirada de iniciativa total de 15. Según están las cosas actúa primero el oponente de Morgan, luego Justicia, después el propio Dex y por último el otro tipo. Sin embargo, en este momento Dutch anuncia que va a esperar a ver qué hace el último individuo o los espectadores del bar, antes de actuar. "Si intenta sacar su arma desenfundaré para encañonarle." Cuando el tipo eche mano a su cuchillo, Justicia puede adelantarse y sacar su revólver primero.*

Resolviendo el combate

La tirada de ataque

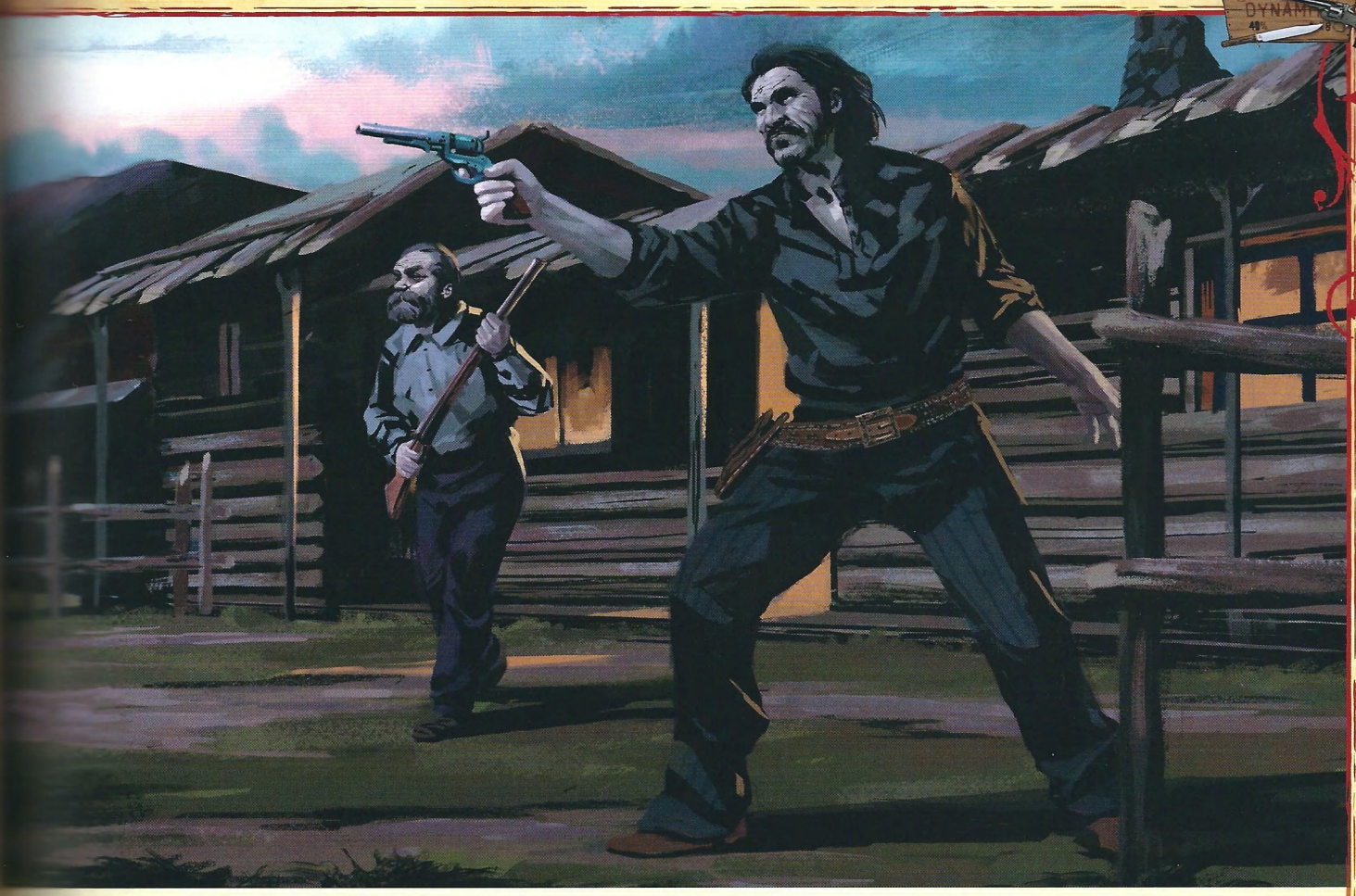
Para realizar una tirada de ataque lanza el d100 por la habilidad de combate específica que utilices, aplicando modificadores por dificultad o situación de la misma forma que si se tratara de cualquiera de tus otras habilidades. Si el resultado es igual o inferior a la cifra exigida, alcanzas el blanco y se calcula el impacto, daño y heridas.

Esta tirada básica para un ataque es igual para todos los tipos de combate que existen en *Far West:* a distancia, cuerpo a cuerpo, batallas y duelos, aunque cada uno posee reglas y modificadores específicos que afectan a las habilidades de combate. Por ejemplo, el modificador de precisión según el arma a distancia que emplees o la dificultad necesaria para realizar una presa cuerpo a cuerpo. Consulta más adelante la sección dedicada a cada tipo de combate para conocer sus reglas y modificadores específicos.

Recuerda que todos los modificadores se suman o restan a la puntuación de habilidad de combate que emplees, antes de realizar el lanzamiento de los dados.

MODIFICADORES GENERALES APLICABLES EN COMBATE

Condiciones mientras se combate	Modificador
Atacar por sorpresa (sólo la primera acción)	+10%
Alguien (no involucrado en el combate) trata de estorbar al combatiente físicamente o le distrae	-5%
Combatir borracho, drogado, cansado o malherido	-10%
Combatir en estado de agotamiento	hab./2
Combatir corriendo, cabalgando, encima de un vehículo a velocidad o mientras se intenta un movimiento brusco	-20%
Combatir desde una posición elevada o ventajosa	+10%
Combatir desde una posición de desventaja	-10%
Combatir en condiciones climáticas adversas: fuerte viento, lluvia o frío intenso	-15%
Combatir en estado crítico	-20%
Combatir tras realizar un giro de más de 90°	-20%



Acciones

Durante los 6 segundos del asalto de combate todos los jugadores y PNJ tienen la oportunidad, cuando les toca su turno de actuar, de llevar a cabo aquello que declararon. Para ello, todo el mundo dispone de dos acciones en cada asalto de combate. En general, una acción incluye una tarea sencilla, como asestar un golpe, derribar una puerta, correr o saltar sobre tu caballo. Además, algunas maniobras especiales permiten determinadas combinaciones rápidas en el transcurso de una acción.

Aparte de moverte y combatir, también puedes realizar ciertas tareas utilizando tus habilidades generales. Estas ultimas pueden, en ocasiones, necesitar todas las acciones del asalto o incluso requerir varios asaltos consecutivos. Por ejemplo, aplicar Primeros auxilios siempre requiere dos asaltos completos.

Por último, hay ciertas cosas que pueden llevarse a cabo de forma gratuita. Son tareas que requieren un gasto de tiempo y esfuerzo inapreciable y, por tanto, no influyen en la realización de otras acciones. Por ejemplo, gritar una advertencia o realizar una tirada de Aguante no consumen tiempo ni acción del asalto.

Puedes utilizar tus dos acciones como consideres oportuno, repitiéndolas o mezclándolas según tus preferencias. Las tareas de asalto completo o más largas, sin embargo, requieren dedicar todo tu esfuerzo y concentración, por lo que mientras se ejecutan no puedes realizar otras acciones que no sean gratuitas.

Aunque en muchas habilidades y maniobras se especifica su duración y particularidades, consulta los cuadros de esta página y la siguiente para tener una idea clara de lo que tu aventurero puede llevar a cabo en una acción y un asalto de combate.

Por otro lado, ten en cuenta que no todo lo que hagas en el asalto debe requerir una tirada de habilidad o característica. Por ejemplo, si decides que sólo vas a agacharte para protegerte, no necesitas lanzar dados, pero gastas una de tus dos acciones igualmente.

Ejecución de las acciones

A la hora de llevar a cabo sus acciones, los combatientes llevan a cabo sus acciones de forma alterna siguiendo el orden de mayor a menor iniciativa. En primer lugar, aquél con la iniciativa más

Puedes usar una acción para:

- **Apuntar:** ganando +10% por acción (hasta dos seguidas).
- **Combatir** (elegir una):
  - Hacer un ataque, o una parada, o una esquiva cuerpo a cuerpo.
  - Hacer un ataque a distancia hasta la máxima cadencia de fuego del arma (o el doble o más abanicando).
  - Lanzar un objeto o arma arrojadiza.
  - Llevar a cabo un disparo precipitado o hacer un desenfundado rápido con la habilidad Desenfundar (maniobra especial).
- **Moverte** (elegir una):
  - Correr, andar o acechar hasta su máxima capacidad de movimiento.
  - Agacharte, apartarte, asomarte, girarte, ponerte de pie o tirarte al suelo.
  - Montar o desmontar, subir o bajar de un vehículo.
  - Saltar en altura, Trepar o Nadar.
- Realizar **una maniobra especial** de una sola acción (ver pág. 92).
- Realizar **una tarea** de una acción (ver pág. 92).
- **Recoger** o **sacar** un objeto, **desenfundar** un arma sin usar Desenfundar.
- Recargar un arma de cartuchos o un arco con un proyectil.

Maniobras especiales

Una acción

- **Disparo doble:** disponiendo de un arma preparada en cada mano realizar un ataque con cada una con ciertas limitaciones.
- **Desenfundar:** sacar rápidamente el arma de su funda utilizando la habilidad Desenfundar y realizar un ataque en la misma acción.
- **Disparo a la carrera:** correr la distancia máxima y hacer un ataque a distancia con un arma de fuego, arco o arrojadiza en la misma acción.
- **Disparo precipitado:** realizar un movimiento en el sitio (girarse más de 90 grados, asomarse o tirarse al suelo, por ejemplo) mientras se realiza un ataque a distancia con un arma de fuego, arco o arrojadiza en la misma acción.

Un asalto completo

- **Carga:** correr hasta la máxima distancia posible durante el asalto para alcanzar un objetivo y realizar un ataque cuerpo a cuerpo especial al final del mismo.
- **Retirada:** ejecutar una defensa con éxito para zafarse de un combate cuerpo a cuerpo y recorrer hasta la máxima distancia posible corriendo en el asalto.

Tareas

Una acción

Abrir una cerradura elemental, identificar plantas, robar un bolsillo, hacer juegos de manos, usar o aplicar un veneno.

Un asalto completo

Leer un mapa, abrir una cerradura sencilla, conocer el precio de mercado de un objeto, conducir un carro o un vehículo, descubrir o buscar activamente algo, liberarse de ataduras o grilletes, esconderse, cantar, tocar instrumentos o bailar, entender el funcionamiento de un mecanismo, echar el lazo, leer un artículo o una carta breves, ejercer el liderazgo, ocultar un objeto, ser perspicaz o persuasivo, hacer un salto de longitud, colocar una trampa, idear una táctica, escribir o descifrar un telegrama, torturar a un enemigo.

Dos o tres asaltos

Abrir unos grilletes (2 asaltos), usar Medicina (3 asaltos), usar Primeros auxilios (2 asaltos), identificar un rastro (3 asaltos).

Uno o más turnos

Crear un objeto con Artesanía, entablar una negociación, conducir ganado, cocinar una comida o hacer café, disfrazarse, domar animales, hacer una falsificación, crear una obra artística, crear un mecanismo, jugar una partida de cartas, consultar libros de leyes, reparar objetos, hacer extracciones mineras, tratar de seducir a otra persona.

Acciones gratuitas[1]

- Hablar, dar instrucciones breves, avisar o dar un grito. Utilizar Idioma.
- Soltar o dejar caer un objeto.
- **Tiradas de características:** Aguante, Redaños, SEN y Suerte.
- **Tiradas de habilidades:** Cabalgar[2], Desenfundar[2], Fingir, Intimidar, identificar (leer) una palabra o una frase corta, ser sigiloso, recordar información, identificar signos, señales o venenos, en general usar habilidades de Conocimientos, Mitos y leyendas o Teología.

[1] El director de juego limitará su uso según la lógica de la situación y la tarea, estableciendo si deben consumir tiempo del asalto.

[2] Realizar la tirada no consume acción en sí, pero el fallo o la pifia pueden traducirse en una pérdida de la acción o el asalto.

alta realiza su primera acción, seguido por la siguiente iniciativa más alta, y así con los demás hasta que todos han completado la primera de sus acciones. A continuación, se vuelve a comenzar de nuevo con el participante de mayor iniciativa y, siguiendo el mismo orden descendente, se procede a completar la segunda acción de todo el mundo.

Los impactos, heridas y bajas se calculan siempre inmediatamente después de cada ataque con éxito, antes de resolver el siguiente o pasar a otro participante en el asalto.

Reaccionando

Bien, anunciaste tus intenciones iniciales, averiguaste en qué momento debías actuar, te llega el turno y... bueno, el tipo al que ibas a disparar ya no representa una amenaza. Antes de darte cuenta, las circunstancias son totalmente distintas y ni siquiera has podido hacer nada. No es fácil reaccionar con rapidez y precisión bajo circunstancias de tensión y no quedar paralizado por las dudas.

Tu modificador de reacción (MR) representa tu facilidad y rapidez para improvisar sobre la marcha. Cada vez que cambias de opinión tu siguiente acción sufre tu MR como modificador adicional y éste se acumula si vuelves a cambiar de opinión durante el mismo asalto. El uso del MR se reinicia en cada nuevo asalto y no se acumula a lo largo de los mismos.

MODIFICADOR DE REACCIÓN (MR)

Suma de REF + DES	Modificador
2-15	-20%
16-25	-15%
26-38	-10%
39-40	-5%

"JUSTICIA" DUTCH: *en la situación del garito el vaquero borracho actúa primero. Su intención es agarrar y golpear a Dex, pero los efectos del alcohol (-10% a la habilidad) hacen que falle su primera acción con Pelea. Ahora llega el turno de Dexter que decide modificar su intención inicial de zafarse y va a soltar un puñetazo a su contrincante. Su habilidad de Pelea es 62% y su MR -10% (REF 13 y DES 15) así que en esta primera acción de ataque lanza sobre 52%. Como inicialmente anunció que su segunda acción sería un puñetazo, para hacerlo no necesita aplicar su MR pero, si después de que actúe su oponente, decide cambiar a, por ejemplo, deshacerse de una presa, su habilidad Pelea baja a 42% al aplicar dos veces su MR, debido a que ya cambió una vez de opinión en el mismo asalto.*

Sorpresa

Una emboscada o un ataque por sorpresa (por la espalda, por ejemplo) es aquél en el que el objetivo no es consciente de la presencia del enemigo hasta que es demasiado tarde. La sorpresa con éxito otorga al atacante la iniciativa sobre su objetivo en el primer asalto y beneficiarse de un modificador adicional de +10% a cualquier habilidad de combate que utilice durante la siguiente acción que realice en ese asalto.

Al mismo tiempo, la siguiente acción de respuesta del objetivo sorprendido siempre aplica su MR como modificador adicional (incluso si, por circunstancias, se desarrolla en un asalto diferente). Una vez finalizado el primer asalto de la sorpresa

la iniciativa se reestablece a la originalmente calculada para el combate y éste se desarrolla de la forma habitual.

Si un objetivo logra detectar a su posible atacante antes de que se produzca el ataque, entonces el primero gana la iniciativa automáticamente, pero no se aplican modificadores adicionales al enfrentamiento.

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia ha estado acechando a un centinela para sorprenderle por la espalda y ha tenido éxito en sus intentos de Sigilo sin que su objetivo haya advertido su presencia. Con su primera acción va a intentar taparle la boca con la mano para que no alerte a nadie y luego, con su segunda acción, le dejará sin sentido con un golpe de su revólver en la cabeza (habilidad de Pelea 60%). Como el objetivo no sabe la que se le viene encima, Dutch actúa primero, ganando +10% a Pelea para llevar a cabo la primera de sus acciones. Su intento de silenciar al centinela funciona con un resultado de 63% (gracias a la sorpresa). Ahora es el turno del centinela que trata de liberarse, sorprendido, utilizando también su habilidad de Pelea (45%) modificada por su MR (-15%). Falla el intento con un resultado de 67. Con su segunda acción, Dutch intenta noquearle con la culata del revólver, pero esta vez sin beneficiarse de la sorpresa. Falla al obtener 71 y por tanto el centinela vuelve a intentar zafarse con su segunda acción, esta vez sin aplicar su MR. El tipo supera la prueba con un 38 de forma que se suelta y termina el asalto. A partir de ahora se aplica el orden de iniciativa estipulado al comienzo del enfrentamiento.*

Defensas

En combate cuerpo a cuerpo, cuando sufres un ataque de un oponente, puedes utilizar una acción para defenderte usando parada o esquiva. Estas maniobras de defensa funcionan igual que cualquier otra acción normal y deben ser anunciadas en la fase de declaración, de forma que si cambias de opinión en el momento, están sujetas a la aplicación del MR correspondiente.

La parada se realiza con la habilidad del arma cuerpo a cuerpo que estés utilizando, aplicando siempre la CE obtenida en el ataque como modificador adicional. Sólo puedes tratar de parar un ataque concreto por acción. Utilizar parada, además, permite realizar contraataques, para devolver el golpe de alguna forma y tratar de ganar la iniciativa para la siguiente acción.

La esquiva, por otro lado, es siempre una tirada de REF×4 y no depende de la CE del atacante (no se aplican como modificadores adicionales). Si intentas esquivar (da lo mismo si con éxito o no), pierdes la iniciativa ante tu oponente para la siguiente acción (a menos que él haya pifiado en su ataque). La ventaja es que puedes utilizar una sola tirada de Esquivar (y por tanto una sola acción) para tratar de evitar los ataques de hasta tres oponentes a la vez. En ese caso, aplicas como modificador adicional tu MR multiplicado por el número de ataques a evitar.

Por muy espectacular que resulte en el cine, los ataques a distancia y los efectos de las explosiones no pueden esquivarse y, en el mejor de los casos, sólo puedes tratar de mantenerte en movimiento para dificultar el trabajo al tirador. Tampoco puedes intentar parar conscientemente los ataques a distancia. Como mucho puedes usar un escudo (u otro objeto similar) para cubrir alguna localización y aprovechar su cobertura parcial.

Consulta la pág. 112 para conocer más sobre las defensas cuerpo a cuerpo.

Determinar impactos, heridas y bajas

Cuando una tirada de ataque tiene éxito en la fase de resolución de acciones y no es contrarrestada por una defensa con éxito (sólo en combate cuerpo a cuerpo), se determina inmediatamente la localización, el daño del impacto y las consecuencias, antes de continuar con el resto de acciones del asalto.

Daño del arma y localización de impacto

Todas las armas poseen un código de daño compuesto por una cantidad fija y una variable que se añade según la CE del ataque (hasta un máximo de cuatro). Por ejemplo: el daño de un revólver Colt Frontier es 4/+1, lo que significa que a su daño fijo de 4 puntos debes sumar +1 por cada 10% de éxito completo en el ataque hasta alcanzar una diferencia máxima de 40%. Además, cuando se trata de armas cuerpo a cuerpo, arcos y armas arrojadizas hay que añadir al daño fijo de cada arma o golpe el modificador al daño (MD) del atacante.

La localización del impacto puede o bien elegirse antes de realizar la tirada de ataque o bien determinarse de forma aleatoria según el resultado del ataque. En el primer caso, cada localización aplica a la habilidad de ataque un modificador adicional negativo específico que refleja la dificultad para ser alcanzada.

MODIFICADOR AL ATAQUE POR LOCALIZACIÓN

Localización	Modificador
Cabeza	-40%
Pecho	-10%
Abdomen	-15%
Piernas	-15%
Brazos	-25%

Si golpeas aleatoriamente, lanza directamente los dados de ataque aplicando los demás modificadores que requiera la situación. Si el resultado es un éxito, la cifra obtenida en el dado de las unidades (d20) indica la localización alcanzada.

LOCALIZACIÓN SEGÚN LA TIRADA CON ÉXITO

Resultado en el dado d20 del ataque (unidades)	Localización
1	Cabeza
2-6	Pecho
7-10	Abdomen
11-13	Pierna derecha
14-16	Pierna izquierda
17-18	Brazo derecho
19-20	Brazo izquierdo

Cada localización posee un ajuste específico que debe aplicarse sobre los puntos de daño totales calculados para el arma y que da como resultado final el impacto que recibe el objetivo.

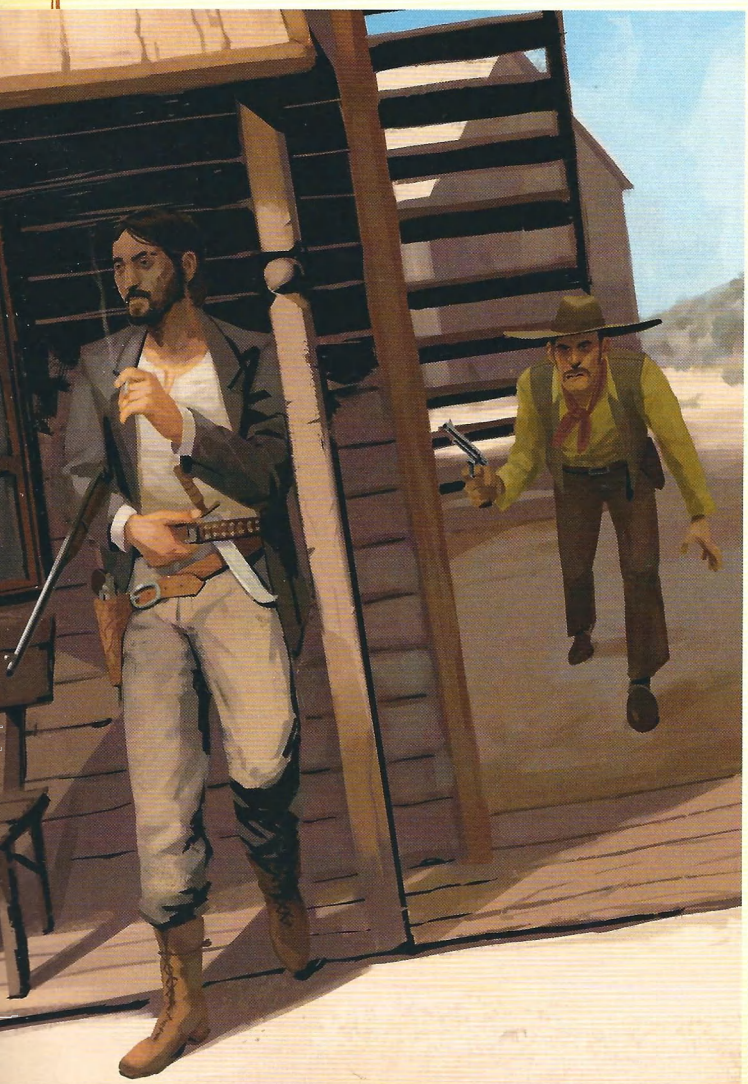
AJUSTE DE DAÑO SEGÚN LOCALIZACIÓN

Localización	Daño
Cabeza	×2
Pecho y abdomen	×1
Piernas	/2
Brazos	/2

Cada impacto final se traduce en una herida. El personaje que recibe la herida tacha entonces las casillas correspondientes de puntos de daño (PD) de su ficha de aventurero (consulta las págs. 24 y 124) y toma nota de la naturaleza de la herida (por ejemplo, si es grave) y el estado de salud final, aplicando sus efectos desde ese momento. Una vez hecho esto, se prosigue normalmente con los siguientes ataques y enfrentamientos a resolver hasta que finaliza el asalto o el combate.

"JUSTICIA" DUTCH: *para el puñetazo que "Triple" Dexter va a dar al individuo borracho que intentó agarrarle, necesita sacar 52% o menos con el d100 (su habilidad Pelea 62% menos su 10% de MR). Lanza los dados y obtiene 13 (1 en el d10 y 3 en el d20), así que acierta con grado de éxito de 30% completo (52-13=39) o 3 CE. Su objetivo decide cambiar su segunda acción, que era un puñetazo, a una parada, aplicando su MR (-10%), un -30% por las CE de Dexter y los efectos del alcohol (otro -10%), por lo que falla.*

El resultado de 3 con el dado de las unidades (dado de 20 caras) en el ataque de "Triple" Dex indica que su impacto ha alcanzado a su objetivo en el pecho, así que debe aplicar ×1 al daño. Un puñetazo tiene un código de daño 2/+0, y el MD de Dexter es +1, así que el impacto es de 3 puntos (no se aplica daño extra por las CE). Ahora aplicamos el multiplicador (×1) de la localización, de forma que el tipo recibe una herida de 3 puntos en el pecho y su cara hace una mueca de dolor.



Éxitos críticos

Un resultado con el d100 de una décima parte o menos del porcentaje final sobre el que se realiza una tirada de ataque proporciona siempre un impacto crítico. Estos aciertos extraordinarios reflejan ataques precisos que alcanzan al objetivo en partes vitales causando daño masivo en el área afectada. Como consecuencia, un éxito crítico en un ataque dobla el daño fijo del arma, al que después debe fijarse el daño variable según las CE obtenidas. Si además el combate es cuerpo a cuerpo, a ese total se añade finalmente el MD del atacante. Como habitualmente, sobre el resultado definitivo debes aplicar el ajuste de localización para obtener los puntos que finalmente se restan a la salud.

Recuerda que con puntuaciones inferiores a 10% un resultado de 01 no se considera crítico, sino éxito normal, de forma que en esos casos no debes doblar el daño.

"JUSTICIA" DUTCH: *en el ejemplo anterior, pongamos que Morgan obtiene un 03 en su tirada, que supone un éxito de 40% y además es crítico al ser un resultado inferior a 05 (el 10% de 52). Multiplica por dos el daño fijo de dos puntos a los que añade su MD +1 (recuerda que el daño variable del puñetazo es +0). El impacto final queda en 5 puntos, ya que la localización en el pecho aplica un multiplicador x1.*

Movimiento

El movimiento es esencial para la supervivencia en combate. Las acciones que implican movimiento tienen en cuenta tu velocidad y la distancia que puedes recorrer, así como ciertas actividades que aunque no implican necesariamente desplazamiento consumen el tiempo de una acción.

Desplazamientos: distancias y velocidad

Cada persona puede desplazarse una cierta distancia máxima en cada una de sus acciones según sus REF y la velocidad de desplazamiento que elija. Si se utilizan las dos acciones del asalto sólo para desplazarse a la misma velocidad, esas distancias se doblan.

En una acción puedes desplazarte corriendo un máximo de metros igual a tu puntuación en REF. Andando o tratando de ser silencioso puedes alcanzar un tercio de esa distancia (REF/3) como máximo.

En circunstancias normales, no es necesario ningún tipo de tirada para completar los desplazamientos, simplemente anuncias que te vas a mover y listo. En las persecuciones a pie y situaciones corriendo en las que existe la probabilidad de tropezarse o de no alcanzar la distancia, debe superarse una tirada por la puntuación de Reflejos multiplicada por cuatro (REF×4), aplicando los modificadores adicionales pertinentes para establecer la distancia final recorrida o si se ha producido algún percance (ver pág. 118).

Moviéndose sigilosamente

Para llevar a cabo el movimiento sin hacer ruido debes superar al principio de la acción una prueba con la habilidad Sigilo para comprobar si el desplazamiento se produce con discreción. Usar Sigilo no consume acciones ni reduce la distancia total por acción que puedes desplazarte con este tipo de movimiento. Si

decides avanzar sigilosamente, puedes moverte como máximo a la misma velocidad que andando (REF/3).

Aunque tengas éxito siendo silencioso, tus objetivos todavía pueden detectarte, ya que siempre tienen opción de realizar tiradas de SENx4 (o Descubrir si estaban permaneciendo atentos). Si utilizas el movimiento silencioso para acercarte a un objetivo y éste no te detecta, ganas la iniciativa y te beneficias de los efectos de la sorpresa (ver pág. 92). Si en algún punto eres descubierto, todavía puedes completar la distancia prevista para cada acción, pero los objetivos ya se encontrarán apercibidos, ganando la iniciativa automáticamente y no aplicándose las reglas de sorpresa. Tal y como se explica en la descripción de la habilidad (pág. 82), la categoría de éxito con Sigilo se utiliza como modificador adicional a las tiradas de SEN y Descubrir de los objetivos.

El DJ debe recordar siempre que ciertos factores pueden aportar modificadores adicionales a Sigilo, como el equipo que se lleve (espuelas u objetos que puedan producir ruido), la superficie de desplazamiento (un crujiente suelo de madera u hojas secas) o el ruido ambiental (no es lo mismo la algarabía procedente del *saloon* de la planta baja, que la quietud de la montaña).

"JUSTICIA" DUTCH: *en mitad de un tiroteo "Justicia" Dutch alcanza a ver un combatiente del otro bando parapetado tras un abrevadero a unos 6 metros de distancia, dándole la espalda. Para no delatar su posición al resto de sus oponentes, Justicia decide acercarse en silencio para neutralizar al tirador. Dutch se puede desplazar sigilosamente hasta 4 m por acción (REF 12/3), así que necesita utilizar su primera acción para situarse a distancia cuerpo a cuerpo (2 metros o menos) y sorprender a su enemigo. Como en la calle está resonando el fragor de los disparos, el DJ otorga a Dutch un modificador adicional de +10% que añade al 69% que ya posee en Sigilo. Lanza los dados y obtiene un resultado de 43, un éxito que supone un modificador de -30% a la tirada de SEN×4 de su desapercibido objetivo. Con un 48% en SEN×4 el vaquero debe obtener con el d100 un resultado de 18 o menos para darse cuenta de que tiene a alguien acercándose detrás de él. Falla al obtener un resultado de 27, de forma que Justicia se encuentra ya dentro del rango de combate cuerpo a cuerpo y puede utilizar su siguiente acción beneficiándose de la sorpresa.*

Correr y la fatiga

Si corres de forma constante, puedes aguantar el ritmo de carrera tantos asaltos como tu puntuación en CPO. Para mantener ese ritmo más tiempo debes superar una tirada de Aguante con un -10% adicional por cada asalto extra que quieras seguir corriendo. Cada vez que falles una tirada, tu movimiento actual disminuye a la mitad y cuando la distancia o el Aguante llegan a cero te agotas y debes pararte a descansar.

Durante el descanso, si permaneces en reposo, recuperas tanto porcentaje de Aguante por asalto como tu puntuación en CPO, pero tu capacidad de carrera no se restaura hasta que hayas restablecido totalmente tu Aguante. Si estás descansando y te ves obligado a moverte o a actuar de nuevo, solamente puedes desplazarte andando. Además, todas las habilidades (incluidas las de combate) y tiradas de característica se reducen a la mitad.

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia está en medio de un tiroteo en la calle principal de Mirage, un pequeño pueblo del condado de Lincoln (Nuevo México), pero desde donde se encuentra no tiene ningún blanco fácil así que en el siguiente asalto decide que se arriesgará a correr para llegar a la esquina de un edificio situado a unos 19 metros y probar suerte desde allí. Dutch tiene REF 12, por lo que necesita emplear un asalto completo para llegar a su nueva ubicación. El DJ determina que no es necesario que haga tirada alguna ya que no hay obstáculos o dificultades especiales, pero todavía podría ser alcanzado por algún disparo.*

Suponiendo que Justicia quisiera prolongar su carrera, podría hacerlo sin problemas durante 15 asaltos más (hasta llegar a 16, su puntuación en CPO). En el asalto nº 17 tendrá que lanzar por Aguante (83%) con -10%, el asalto 18 la tirada será de Aguante -20% (63%), el siguiente Aguante -30% (53%) y así sucesivamente hasta que se reduzca a cero o ya no pueda avanzar más. Cada vez que falle una tirada, su velocidad se divide entre dos: de 24 m por asalto a 12 m, luego a 6, después a 3, 1 y si llega a cero también tendrá que detenerse. Descansando, recupera 16 puntos de Aguante por cada asalto que pase en reposo hasta que vuelva a su puntuación de 83% original, pero mientras tanto, si por ejemplo necesita realizar una tirada de SEN, será utilizando SEN×2 en lugar del habitual ×4.

Saltar y trepar

El salto en vertical o de longitud es un desplazamiento que habitualmente sólo requiere tirada en situaciones de tensión o cuando se usa Saltar para evitar el daño de ciertas caídas. Puedes alcanzar en vertical hasta un máximo de centímetros igual a un tercio de tu altura. Realizar un salto de longitud es siempre una tarea de asalto completo que gasta la primera acción cogiendo carrerilla (corriendo) y la segunda en ejecutar el salto, pudiendo alcanzar una distancia en metros igual a CPO/4.

Trepar requiere siempre una tirada de habilidad. Con un éxito normal puedes ascender hasta 2 m por acción (4 m con un crítico) por tus propios medios o sólo con una cuerda o escala sencilla. Un fallo en la tirada de Trepar sólo te permite avanzar un metro y quedas atascado. La pifia se traduce siempre en una caída cuyo daño puedes reducir a la mitad usando con éxito Saltar si la altura es igual o inferior a 5 m. Trepar siempre consume una acción y mientras se realiza no puede hacerse otra cosa.

Otras acciones de movimiento

Ciertos gestos o maniobras que no conllevan desplazamiento también se consideran movimientos y suelen consumir una acción del asalto. Levantarse del suelo, montar tu caballo, cambiar un arma, recoger cualquier objeto o sacar un arma de su funda (sin usar Desenfundar) consumen tiempo del asalto.

MOVIMIENTOS SIN DESPLAZAMIENTO

Agacharse, arrodillarse o ponerse de pie
Asomarse/parapetarse/inclinarse
Desenfundar o sacar un arma (sin usar la habilidad)
Girarse más de 90° o darse la vuelta
Montar o desmontar de la cabalgadura
Recargar un arma hasta su capacidad de recarga
Recoger un objeto
Subir o bajar de un vehículo
Tirarse al suelo o levantarse desde tumbado

Moverse y actuar

En algunas de las acciones en que te mueves por tus propios medios (desplazándote o en el sitio) también es posible realizar ciertos ataques al mismo tiempo (además de realizar otras acciones gratuitas) utilizando ciertas maniobras especiales que se detallan en las siguientes páginas aunque con un coste.

En general, toda acción o ataque que lleves a cabo moviéndote (incluyendo monturas al trote o al galope, o vehículos desplazándose) sufre siempre un modificador adicional de -20%.

Combate a distancia

Este tipo de combate incluye todas las situaciones en que se utilizan las distintas armas de proyectil, así como los explosivos y las armas arrojadizas cuando se usa la habilidad Lanzar.

Los tipos de armas de proyectil incluyen armas de fuego (revólver, rifle y escopeta), piezas de artillería (cañones y ametralladoras) y arcos.

Los explosivos permiten el uso de pólvora negra, pólvora blanca, nitroglicerina, cartuchos de dinamita y TNT.

Las armas arrojadizas consisten en ciertas armas cuerpo a cuerpo y otros objetos que, bien por su diseño, o por su capacidad para provocar daño al ser lanzadas, resultan efectivas en ataques a distancia.

Recuerda que no es posible parar o esquivar un ataque a distancia de manera consciente. Sólo puedes gastar una acción para moverte de forma brusca y dificultar el ataque del oponente o usar coberturas para tratar de protegerte.

MODIFICADORES ESPECÍFICOS DEL COMBATE A DISTANCIA

Circunstancia	Modificador
Blanco en movimiento (o atacar en movimiento)	-20%
Cada acción empleada en apuntar (máximo dos)	+10%
Cambio de blanco	-10%
Disparo de precisión	-40%
Localizaciones	**Modificador**
Cabeza	-40%
Pecho	-10%
Abdomen	-15%
Brazos	-25%
Piernas	-15%
Visibilidad	**Modificador**
Mala visibilidad, iluminación o lluvia, nieve o niebla med.	-10%
Luz nocturna (luna llena), lluvia, nieve o niebla intensos	-30%
Oscuridad total (luna nueva)	-50%
Distancias*	**Modificador**
Distancia Base (*CPOI*/2)	SM
Corta (Base×2)	Precisión
Media (Base×3)	Precisión×2
Larga (Base×4)	Precisión×3
Coberturas	**Modificador**
Blanco tumbado o 1/3 de cobertura	-10%
Blanco con 1/2 cobertura	-20%
Blanco con 2/3 cobertura	-30%
La cobertura sólo deja ver una zona precisa	-40%

* Rangos de distancia generales para utilizar con armas arrojadizas y Lanzar. Como modificador se aplica la característica Precisión del arma.

Ataques básicos a distancia

Para realizar un ataque con un arma a distancia primero se establece dónde se encuentra el objetivo. Cada arma puede disparar de forma más o menos efectiva dentro de cuatro rangos de distancia diferentes: Base, Corta, Media y Larga. Por cada rango superior a la distancia Base se aplica a la habilidad de ataque, acumulándose, el modificador de Precisión específico del arma. Por ejemplo, un Remington Army cal. .44 tiene una Precisión -10% y los siguientes rangos de distancia: Base 18 m, Corta 36 m, Media 54 m y Larga 70 m. Los modificadores por el arma al ataque en cada rango son: Base Sin Modificador, Corta -10%, Media -20% y Larga -30%. La distancia Base nunca se ve afectada por la Precisión del arma.

A este modificador inicial se añade cualquier otro aplicable según las circunstancias concretas del combate: oscuridad, movimiento, combatir herido, localizaciones específicas, uso de coberturas, etc. Para dar en el blanco es necesario obtener en el d100 un resultado igual o inferior a la cifra final de la habilidad.

Aunque sólo se puede realizar un ataque por acción, en el caso de las armas de fuego pueden realizarse disparos múltiples dependiendo de la CF del arma, el modo de disparo utilizado y si dispones de un arma en cada mano. En la mayoría de los casos y con el modo "tiro a tiro" de disparo puedes atacar tantas veces como indique la CF del arma (siempre que tenga munición suficiente, claro). Con armas arrojadizas sólo es posible realizar más de un ataque por acción si se dispone de un arma lista para ser lanzada en cada mano. Realizar un ataque siempre implica superar una tirada con la habilidad correspondiente.

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia va a efectuar un ataque con su Colt Frontier a un peligroso forajido que huye de él y se encuentra a 48 metros de distancia (distancia Larga). Aunque es primera hora de la mañana, el tipejo huye del peligroso cazarrecompensas como alma que lleva el diablo. Justicia tiene una habilidad en Revólver de 75% y el DJ determina que los modificadores a aplicar son: -30% por la Precisión del Frontier a esa distancia y un -20% porque el blanco está en movimiento. En total Dutch resta 50% a su habilidad que queda en 25%. Lanza los dados y obtiene un 09. Ha alcanzado a su objetivo. Como la CF de su Colt es 1, no puede volver a atacar hasta su segunda acción (podría haber hecho más disparos en esta acción si hubiera utilizado abanicar, ver más adelante).*

Localización, categoría de éxito y daño

Ya hemos visto que acertar entre ceja y ceja a tu oponente es mucho más complicado que atacar aleatoriamente y esperar que la suerte te otorgue un gran impacto de carambola. Elige el método que prefieras antes de realizar la tirada de ataque y aplica a la habilidad el modificador adicional específico correspondiente a la localización escogida o consulta el d20 (unidades) de la tirada con éxito del ataque para determinar la localización finalmente alcanzada.

"JUSTICIA" DUTCH: *en su ataque al forajido, Justicia obtuvo un resultado de 09 en la tirada, compuesto por un 10 en el dado de 10 caras y un 19 en el dado de veinte caras (unidades). Por lo tanto su impacto ha alcanzado en el brazo izquierdo a su objetivo. Podía haber elegido disparar específicamente, por ejemplo, a una*

pierna, añadiendo un modificador -15% a los que ya tenía, pero eso le habría dejado con escasa probabilidad de acierto.

Cuanto mejor es un ataque, mayor es el daño que produce el arma, reflejando impactos que alcanzan puntos vitales del objetivo. Calcula el daño de la forma habitual teniendo en cuenta el porcentaje de éxito de la tirada de ataque para añadir, si procede, el daño variable al fijo del arma con un máximo de cuatro CE.

Recuerda que si el resultado de la tirada es un 10% o menos de la cifra mínima que debías obtener, se considera un crítico y debes doblar el daño fijo del arma antes de sumar el daño variable por CE.

Al resultado total que obtengas aplícale el ajuste de daño según la localización alcanzada para obtener los puntos de herida finales.

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia ha alcanzado al forajido en el brazo izquierdo con su Colt Frontier que tiene un código de daño 4/+1. El resultado de su tirada fue de 09 sobre 25, por lo que su grado de éxito es de una categoría completa de 10% (25-9=16) que produce un daño de 5 puntos (4+1). Como el impacto ha sido en el brazo izquierdo, esos puntos se dividen por la mitad para quedarse en una herida de 2 puntos.*

Ante el escaso éxito de su último ataque sobre su fugitivo, Justicia decide seguir intentándolo y, tras unos instantes de persecución, se detiene para volver a abrir fuego. La distancia ahora se ha reducido a 35 metros de forma que su modificador por Precisión es sólo -20% (distancia Media del Frontier), pero el tipo sigue zigzagueando y obstaculiza el tiro de Dutch con el -20% habitual. Tras aplicar todos los modificadores, Dutch necesita conseguir un resultado de 35% o menos con su tirada de ataque. Lanza los dados y consigue un 10 en su dado de decenas y un 12 en el dado de las unidades: 02, que es menos del 10% de su puntuación temporal en Revólver, por lo que el impacto es crítico. El daño de su Colt Frontier es 4/+1, duplica el daño fijo (8 puntos en total) y como ha tenido tres categorías de éxito, suma 3 a ese daño dejándolo en 11 puntos. La localización aleatoria (el 12 del dado de unidades) determina que el impacto ha sido en la pierna derecha del objetivo, por lo que el daño final se reduce a 5. El tipo se tambalea y tropieza momentáneamente. Casi al instante se incorpora y busca una cobertura cojeando ostensiblemente.

Pifias

Como con cualquier otra habilidad, un resultado de 100 en la tirada de ataque se considera un resultado desastroso (no confundir con un mal funcionamiento del arma). Una pifia representa que el tirador o el lanzador ha cometido un grave error, bien al apuntar o bien al manipular el arma, obteniendo un efecto completamente imprevisto. En caso de pifia, lanza 1d10 en la tabla del tipo de arma correspondiente de las páginas siguientes... y reza lo que sepas.

Uso de coberturas y protección

En el momento en que empiezan a llover las balas el instinto inmediato es parapetarse detrás de algún objeto sólido o de lo que se tenga más a mano. En las tabernas y garitos es habitual protegerse volcando mesas o saltando tras la barra, y en campo abierto, no son pocos los que se han visto obligados a usar su montura como improvisado parapeto.

Cuando un objetivo se encuentra protegido, el atacante sufre un modificador a su tirada en función del tamaño de la cobertura. Si el ataque tiene éxito, significa que alguna de las zonas visibles del blanco ha sido alcanzada. Por ejemplo: si sólo se ve un brazo y la cabeza, puedes lanzar un dado asignando par o

impar a cada localización para ver cuál ha sido impactada. Si sólo una localización es visible y el ataque tiene éxito, está claro que el impacto sólo ha podido acertar en ese sitio.

Un tirador siempre puede intentar realizar un ataque de precisión a una de las zonas descubiertas, ignorando el efecto de la cobertura, pero aplicando un modificador adicional de -40%.

Si el ataque falla por efecto del modificador de la cobertura, el impacto se estrella contra la misma. Cuantos más proyectiles se estrellen contra el parapeto, más se deteriora hasta que queda inservible como protección. Para estos casos, en cada impacto resta sólo el daño fijo del arma de los puntos de estructura de la cobertura. Cuando un objeto se encuentra a menos del 40% de sus puntos de estructura, el modificador por cobertura que proporciona se reduce a la mitad. Si en algún momento pierde toda su estructura, entonces cualquier daño adicional o sobrante pasa al objetivo parapetado tras él.

OBJETOS Y PUNTOS DE ESTRUCTURA

Objeto	Puntos
Abrevadero de madera	15
Abrevadero de adobe	25
Árbol medio	70
Árbol grande	150
Arcón o maleta grande	15
Barra de bar	75
Caballo, res o animal grande	60
Escudo	8
Mesa de billar o de juego	20
Mesa ligera o puerta corriente	8
Mesa sólida o puerta gruesa	15
Muro de adobe o de madera recia	100
Muro de troncos	125
Pared o tabique de madera	10
Persona	35
Portón doble de madera recia	50
Roca o muro de piedra	250
Silla	5
Sillón o sofá	15

Escudos

A efectos de combate a distancia los escudos se consideran como un tipo de cobertura más, que protege habitualmente el brazo que lo porta (y cualquier otra localización cubierta con él) antes de sufrir el ataque a distancia. En este caso, y sólo si el objetivo gasta una acción para cubrirse, el modificador para la tirada de ataque se corresponde siempre con el uso de 1/3 de cobertura (-10%) y si tiene éxito el impacto se produce sobre alguna de las otras localizaciones al descubierto. Al igual que con otras coberturas, si el ataque falla por efecto del escudo, el impacto se estrella contra el mismo afectando a su estructura.

Apuntar

Si la tranquilidad y la paciencia son virtudes en general, en un combate pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte. Si te tomas tu tiempo para seleccionar tu objetivo y apuntas cuidadosamente tus probabilidades de acierto aumentan. Por cada acción en la que sólo apuntes añades un modificador +10% a tu habilidad de ataque, aunque sólo puedes acumularlo durante dos acciones consecutivas (o un asalto completo). El efecto de apuntar repercute únicamente sobre el primer ataque o disparo que se lleve a cabo sobre el objetivo. Si eres atacado o el apuntar se interrumpe en cualquier instante, sus beneficios se pierden.

"JUSTICIA" DUTCH: *supongamos que en el caso anterior Dutch hubiese decidido gastar sus dos acciones apuntando y en el asalto siguiente realizar su disparo sobre el objetivo con su primera acción. Los modificadores a aplicar quedarían: -30% por la Precisión al disparar a 55 m (al estar un asalto corriendo el fugitivo pasa a distancia larga), -20% porque su objetivo se está moviendo y +20% por el asalto que estuvo apuntando. Con un porcentaje original de 75% en Revólver su ataque queda en 45%. Si pudiera realizar un segundo disparo con su segunda acción del asalto, perdería el beneficio de apuntar y su habilidad quedaría en 25% para el segundo ataque.*

O apuntas o te mueves: en movimiento no puedes apuntar de forma efectiva ni beneficiarte de sus efectos. Eso incluye cabalgar, disparo a la carrera, disparo precipitado y en general cualquier ataque a distancia realizado en movimiento o sobre monturas y vehículos desplazándose (da igual si lento o rápido). Puedes pasar una o dos acciones apuntando en estático, pero si te mueves lo más mínimo cuando vas a realizar el ataque, el efecto conseguido se pierde.

Miras telescópicas

Aunque son un accesorio caro y difícil de encontrar (especialmente las renombradas *Malcolm*), es posible acoplar una mira de precisión a un rifle. Normalmente son tubos cilíndricos de entre 35 y 75 cm de longitud y con un diámetro no superior a los 2 cm que se proporcionan con un anclaje tipo "A" para sujetarlos al arma. Suelen proporcionar aumentos fijos en rangos desde ×2 hasta ×8 según cada modelo.

Una mira telescópica proporciona un modificador adicional de +5% por cada factor de aumento, hasta un máximo de +40%, cuando se utiliza el arma más allá de la distancia Base. Así, por ejemplo, una mira con factor ×4 proporciona un modificador adicional a la habilidad del tirador de +20% (4×5%) a las distancias Corta, Media y Larga del arma que la equipa.

Disparar adecuadamente para aprovechar el beneficio de la mira requiere concentración y por lo tanto el tirador debe gastar al menos una acción apuntando, acumulando el efecto de apuntar con el del uso de la mira.

Ataques a quemarropa

Un ataque a distancia con armas de fuego realizado con el objetivo al alcance de la mano (50 cm o menos) se considera disparo a quemarropa. En estos casos, el atacante acierta siempre que no pifie su tirada y el arma funcione correctamente (ver 'Mal funcionamiento', más adelante). Si el objetivo se encuentra indefenso o a merced, el atacante puede elegir la localización del impacto libremente, pero en cualquier otro caso, antes de hacer la tirada de ataque, es necesario superar una prueba de DES×4

(para representar los forcejeos o intentos de impedimento por parte del objetivo). Si no se supera esta tirada, la localización se calcula al azar utilizando el dado de unidades del ataque (haya sido un éxito o no).

Un impacto de un disparo a quemarropa produce el mismo daño que un crítico, doblando el daño fijo del arma. En caso de crítico al realizar la tirada de ataque, el fijo se multiplica por tres. El fallo normal en un ataque a quemarropa se considera como éxito normal sin CE a efectos de aplicación del daño del arma.

Los arcos y los lanzamientos con armas arrojadizas no pueden utilizarse para realizar disparos a quemarropa.

Cambios de blanco

Sólo los mejores tiradores son capaces de repartir sus disparos de forma certera entre diversos objetivos. Cambiar de blanco supone volver a orientar el arma en fracciones de segundo, por lo que el ataque siempre resulta penalizado.

Si es posible cambiar de objetivo con un movimiento simple y sin realizar un giro de más de 90°, el primer disparo sobre el nuevo blanco sólo recibe un modificador adicional de -10%.

Si es preciso darse la vuelta o realizar un giro de más de 90° para cambiar de objetivo una vez que se ha producido un disparo en la acción, el cambio no puede llevarse a cabo hasta la siguiente, utilizando la maniobra especial de disparo precipitado, con un modificador adicional de -20% en lugar del habitual por cambio de blanco.

"JUSTICIA" DUTCH: *Morgan "Triple" Dexter ha frustrado un intento de robo a un tren en Kinsley (Kansas), pero está metido en un tiroteo con dos de los asaltantes. El arma de Dexter, en este caso, es una carabina Winchester de 1866, que tiene una CF de 2 disparos por acción y una Precisión de -10%. Su habilidad con el rifle es de 65%. Cuando le toca actuar en el asalto decide realizar un disparo contra cada oponente en su primera acción.*

La distancia a la que se encuentran sus objetivos es de 10 metros, al otro extremo del vagón de tren, pero tienen una cobertura de 1/3 con los asientos. El primer disparo de Dexter sufre el -10% por la cobertura (la distancia Base de la carabina es de 65 m y no se aplica por tanto la Precisión) y otro -20% por el movimiento del tren en marcha, así que lanza sobre un 35% contra el primer atracador. Obtiene 21 (2 y 1) que es una CE, e impacta en la cabeza. El arma hace un daño de 4/+1 por lo que el impacto es de 5 puntos que, al ser en la cabeza, se convierten en una terrible herida de 10 puntos. Se desploma. Para su segundo disparo en la acción, debe restar otro -10% por cambiar de blanco y su ataque se reduce a 25%.

Si cada oponente hubiera estado en un extremo del vagón y Dexter en el centro, después de disparar al primero tendría que esperar a su siguiente acción (después de que actuaran sus oponentes) para poder girarse y atacar al segundo utilizando un disparo precipitado.

Maniobras especiales

En una sola acción es posible combinar ataques a distancia con ciertos tipos de desplazamientos o movimientos siempre que apliques un modificador negativo a la habilidad que utilices.

- **Disparo a la carrera:** con esta maniobra te desplazas hasta el máximo de la distancia corriendo o andando y realizas un único lanzamiento con un arma arrojadiza (da igual si tienes un arma en cada mano) o un ataque con un arma a distancia en cualquiera de los modos de disparo que permita. Puede utilizarse con armas de fuego, arcos y cualquier arma u objeto susceptible de ser lanzado, aplicando un modificador adicional de -20% por movimiento.
- **Disparo precipitado:** se diferencia del anterior en que actúas mientras realizas un movimiento propio que no implica desplazamiento (ver pág. 95). Por ejemplo, te lanzas al suelo mientras disparas o te giras más de 90° y disparas. Al igual que con disparo a la carrera, se aplica -20% adicional por movimiento y se realiza un solo ataque a distancia. Los disparos precipitados siempre aplican la penalización por movimiento, incluso si la maniobra parece implicar que primero se dispara y luego se mueve (por ejemplo, disparar y agacharse).
- **Disparo doble:** un personaje que disponga de un arma de fuego o arrojadiza (las dos han de ser de la misma clase) ya lista en cada mano puede atacar con ambas en una misma acción. Esta maniobra especial aplica un modificador adicional de -20% a ambos ataques (además de cualquier otro aplicable y la reducción a la mitad en el porcentaje de la mano no hábil si no se trata de un ambidextro). Cada ataque o lanzamiento debe superar su propia tirada de habilidad y, además, en el caso de las armas de fuego, sólo puede realizarse un disparo con cada arma. Disparo doble con armas de fuego puede combinarse con disparo a la carrera o precipitado, pero entonces aplica y acumula el -20% adicional de ese tipo de maniobra. En el caso de armas arrojadizas no puede utilizarse disparo doble con ningún tipo de movimiento y si te mueves sólo puedes lanzar una de las dos armas.

  Si se utiliza un arma de fuego larga (rifle, carabina o escopeta) en una o ambas manos para efectuar disparo doble, se añade un -10% adicional a la habilidad de ambos ataques.

  Los disparos realizados con las dos armas siempre se consideran simultáneos y nada impide efectuarlos a blancos distintos aplicando el correspondiente modificador adicional.

"JUSTICIA" DUTCH: *"Triple" Dexter no es ambidextro, pero supongamos que en un momento determinado tiene su revólver Cloverleaf (CF 1) en su mano hábil y su Winchester (CF 2) en la otra y quiere realizar disparo doble sobre dos objetivos diferentes, a 23 y 28 metros de distancia. En este caso, sólo puede llevar a cabo la maniobra efectuando un sólo disparo con cada arma. Sus habilidades son 70% en Revólver y 65% en Rifle. Su habilidad con el revólver queda reducida a 30% después de aplicar -10% por la Precisión (distancia Corta), -20% por disparo doble y -10% porque cada disparo va dirigido a objetivos distintos. Para disparar el rifle, su puntuación se reduce a la mitad al no ser ambidextro, y sobre el 32% restante aplica también -20% de la maniobra disparo doble, -10% por utilizar un arma larga (no aplica la Precisión de la carabina porque su distancia Base es más amplia) y otro -10% adicional por cambio de objetivo, consumiendo toda su puntuación de forma que sólo tendrá éxito con un resultado de 01.*

Modos de disparo

Disparar tiro a tiro

Es la forma normal de abrir fuego con las armas de proyectil, realizando ataques individuales contra un mismo blanco. En

una acción puedes efectuar tantos disparos como indique la CF del arma, pero cada ataque requiere de una tirada de habilidad independiente aplicándose a cada una los modificadores que sean precisos. El daño se calcula de la forma normal y separadamente para cada uno de los impactos.

Puedes utilizar este modo de ataque con disparo a la carrera o disparo precipitado y con todas las armas de fuego, la artillería y los arcos.

"JUSTICIA" DUTCH: *con su Colt Frontier (CF 1) Justicia puede realizar un solo disparo tiro a tiro por acción y hasta 2 en total en todo el asalto si sólo dispara con sus dos acciones. Dexter con su carabina Winchester de CF 2 puede llegar a hacer hasta cuatro disparos en el modo tiro a tiro en un asalto completo de combate.*

Abanicar

Disparar tiro a tiro suele resultar bastante seguro y efectivo, provocando un daño adecuado por cada ataque acertado. Sin embargo, si lo que buscas es acabar cuanto antes, puedes utilizar Abanicar para hacer llover plomo sobre tus oponentes.

Básicamente, ejecutar esta maniobra consiste en ayudarse de la otra mano al disparar, amartillando el percutor lo más rápido posible para facilitar así disparos veloces. Este modo de disparo sólo puede utilizarse si se tiene una mano libre y, de forma exclusiva, con revólveres de acción sencilla, ya que la resistencia del gatillo propia de los mecanismos de los revólveres de doble acción hace que pierda toda su eficacia. Ningún otro tipo de arma de proyectil (pistolas Volcanic, armas de un único proyectil, revólveres de doble acción, rifles, arcos o artillería) puede usar esta modalidad de ataque.

Si utilizas Abanicar, puedes llegar a disparar en una sola acción hasta el doble de la CF del arma, añadiendo además disparos adicionales en función de la puntuación en REF. El inconveniente es que se pierde precisión y es posible que no todos los proyectiles alcancen su objetivo.

Abanicar puede utilizarse con disparo a la carrera y disparo precipitado, pero en estos casos sólo se puede disparar la CF normal del arma y los disparos adicionales que otorguen los REF del tirador.

DISPAROS ADICIONALES ABANICANDO SEGÚN LOS REFLEJOS

Puntuación de REF	Disparos adicionales abanicando
hasta 12	0
13-18	1
19-20	2

Para disparar abanicando, al principio de la acción debes anunciar cuántos proyectiles vas a utilizar en tu ataque. Si disparas contra un único objetivo sólo debes realizar una tirada de habilidad. Para calcular los modificadores, considera primero la distancia y aplica la Precisión correspondiente del arma, como normalmente. Luego añade un modificador de -10% adicional por cada disparo por encima de la CF normal del arma y, finalmente, cualquier otro modificador específico por situación. Si el ataque es un éxito, al menos un proyectil ha alcanzado el objetivo y luego añade una bala adicional por cada CE obtenida. El daño se calcula de la siguiente forma: daño completo (fijo y variable) para la primera bala y luego suma solamente el daño fijo por cada impacto sucesivo, aplicando a la suma total el ajuste de localización según el resultado de la tirada de ataque como habitualmente (se considera que el conjunto de impactos produce una sola herida).

Para iniciar la maniobra el arma debe tener más de un proyectil cargado y, evidentemente, el límite de disparos queda sujeto a la cantidad de munición del arma en ese momento.

Si quieres repartir los disparos abanicando entre diferentes blancos, debes realizar una tirada individual por cada uno de ellos. En todas las tiradas debes aplicar el modificador adicional considerando siempre el total de disparos por encima de la CF del arma (aunque algunos objetivos sólo vayan a sufrir uno). Además, debes tener en cuenta en cada caso las diferentes distancias, coberturas y aplicar un -10% adicional y acumulable al cambiar de blanco. Los impactos y daños se calculan para cada objetivo diferente.

"JUSTICIA" DUTCH: *con su Colt Frontier (CF 1) y sus REF 12, Dutch puede realizar hasta 2 disparos por acción abanicando en lugar de un disparo individual. Para disparar a su eterno fugitivo que se encuentra herido y parapetado, tiene que aplicar primero -10% por la distancia (Precisión -10% del Frontier a 28 m) y luego*

se añade un -10% por el disparo adicional y, finalmente, otro -20% por la cobertura del blanco. Tras aplicar los modificadores, Dutch necesita lograr un resultado igual o inferior a 35%. Consigue con los dados un 14 (con la combinación de un 1 en el d10 y un 14 en el d20: pierna izquierda) que le otorga dos CE. Como ha tenido éxito, logra el impacto de una primera bala y añade a la misma localización el proyectil adicional gracias a sus categorías de éxito. El daño de la primera bala es de 6 puntos (4+2 por las CE) y luego añade 4 puntos más de daño fijo por la bala adicional, provocando un impacto total de 10 puntos. Ahora los divide por la mitad debido a la localización de la pierna. El tipo recibe 5 puntos más de daño.

Si hubiera otro fugitivo, digamos a 35 m de distancia con la misma cobertura, y Dutch quisiera repartir su Abanicar entre los dos, asignando un disparo a cada uno, debería realizar una primera tirada como en el ejemplo anterior, pero para tratar de alcanzar al segundo, debe realizar una nueva tirada aplicando los siguientes modificadores: -20% por la Precisión del Frontier a la nueva distancia Media, -10% por estar efectuando un disparo más de la CF normal del arma, -10% por cambio de blanco y un -20% adicional de la cobertura. La habilidad de Justicia se queda en este caso en 15%. Como sólo puede disparar una bala a cada uno, si acierta las tiradas, ambos recibirán un impacto independientemente de las CE.

Fuego de cobertura

En ocasiones da lo mismo si aciertas o no. Lo que pretendes es distraer al enemigo y evitar que asome la cabeza, siendo muy útil para cubrir el desplazamiento o la acción de un compañero que, de otra manera, podría quedar expuesto al fuego enemigo. Todos los revólveres, armas volcanic y rifles de palanca pueden efectuar fuego de cobertura. Las ametralladoras, como piezas artilleras, utilizan sus propias reglas para barrer áreas.

Fuego de cobertura es una maniobra de asalto completo que consume las dos acciones e implica no hacer otra cosa excepto disparar aleatoriamente. Para ello, puedes efectuar con una sola tirada de ataque un máximo de disparos igual a la CF×4 del arma, describiendo el área general hacia la que diriges los proyectiles.

Por cada disparo adicional tras el primero aplicas un modificador adicional de -10%, pero no necesitas considerar ningún otro modificador. Si el ataque tiene éxito, las balas se dirigen a la zona y pueden alcanzar fortuitamente a algún objetivo en la misma con al menos 1/3 al descubierto. En ese caso, la posibilidad de que una bala perdida alcance a un blanco aleatorio es igual a 5% multiplicado por el número total de disparos y dividido entre el número de objetivos posibles de la zona (deben estar dentro del rango de alcance máximo del arma). Todos los blancos deben tirar por este porcentaje y fallar la tirada o resultan alcanzados con un proyectil (sólo uno por objetivo). Para el daño de los impactos aplicas solamente el daño fijo del arma y para conocer la localización lanza 1d20 adicional.

"JUSTICIA" DUTCH: *mientras su compañero "Triple" Dex corre a cubrirse, Justicia va a realizar fuego de cobertura durante un asalto sobre una zona aproximada de unos 20 m. Dutch va a realizar los 4 disparos que le permite su Colt Frontier (CF 1) y su 75% en Revólver se reduce a 45% (-10% por cada bala adicional). Lanza los dados y obtiene un 38 (3 y 18). El DJ determina que hay dos posibles blancos que anunciaron que también correrían a cambiar de posición en este asalto. Cada uno de los blancos tiene un 10% de probabilidades de ser alcanzado de forma accidental (20% acumulado de 4 balas totales, dividido entre 2). Dutch lanza por el primero pero falla con un resultado de 35. Al tirar por el segundo, Justicia obtiene un 06 y ahora debe lanzar 1d20 adicional para ver la localización del impacto: 16, pierna izquierda. El arma de Dutch le produce 4 puntos por el daño fijo, que al ser en una pierna se reduce a sólo 2. No es más que un arañazo y el imprudente ha tenido suerte esta vez.*

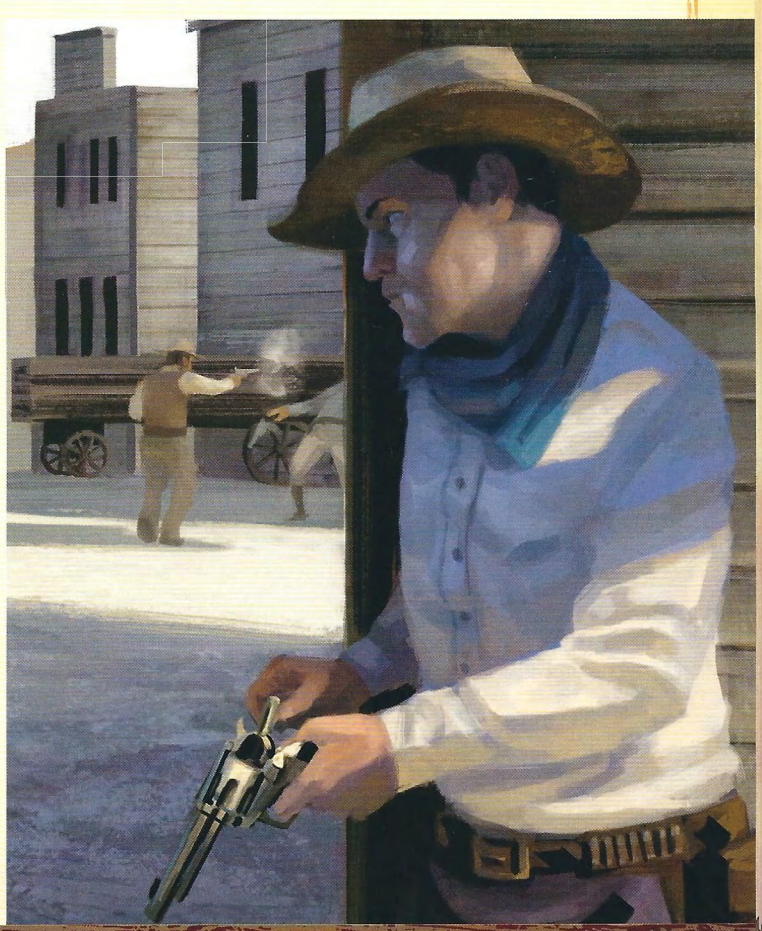
Recargas de munición

Una vez que un arma de proyectil se ha quedado sin munición, necesitas perder tiempo en volver a cargarla antes de continuar atacando. El tiempo de recarga depende del tipo de munición y mecanismo de cada arma, que se explican con detenimiento en el capítulo 'Hardware Store' (págs. 149 y 150). A título práctico, la característica Recarga de cada arma indica el número de proyectiles que puedes cargar, junto con el número de acciones que debes gastar para ello. Por ejemplo, un revólver de percusión con una Recarga indicada de 1/4 necesita emplear cuatro acciones completas en recargar una sola bala.

Los arcos, como excepción, permiten siempre cargar y disparar en la misma acción sin aplicar modificador alguno, siempre que se tenga un acceso rápido a las flechas (llevándolas en el carcaj o teniéndolas a mano, muy cerca).

Recarga en movimiento

Usando el movimiento propio, sólo puedes recargar andando y acechando armas de fuego de cartuchos (no de percusión). También puedes colocar una flecha en el arco, pero en este caso



la recarga gasta la acción mientras te mueves y si deseas atacar debes utilizar otra acción.

Si intentas recargar mientras te mueves silenciosamente, es necesario realizar tiradas de Sigilo en cada asalto con un modificador de -20% mientras te muevas y cargues. Aunque hagas ruido, el desplazamiento y la recarga se llevan a cabo. No puedes utilizar la recarga en movimiento y realizar un disparo (precipitado o de cualquier tipo) en una acción; debes gastar una acción en moverte y recargar y, en todo caso, disparar en la siguiente.

No es posible recargar ningún arma desplazándose a la carrera, realizando movimientos bruscos o montar al galope.

Mal funcionamiento

Mike llevaba un par de semanas tras aquel malnacido y al fin lo tenía a tiro desde lo alto del cañón. Recuerdo que apuntó cuidadosamente, casi diría que saboreando el momento, pero su Henry falló. Contrariado, Mike expulsó el cartucho, volvió a apuntar y apretó el gatillo de nuevo. Por segunda vez no hubo detonación. Rojo de frustración, alargó la mano exigiéndome mi vieja Spencer mientras farfullaba: "Por mis muertos que esta comadreja se reúne hoy con sus antepasados".

—John Maes, *ranger*

Todas las armas de fuego y las piezas artilleras poseen una característica de Fiabilidad que regula cuándo puede producirse un problema mecánico con el arma. Si al realizar la tirada de ataque se obtiene esa cifra o superior, hasta 99%, entonces el arma o la munición han fallado. En esos casos, para conocer los detalles, efectos y su posible solución, lanza 1d10 en la tabla de mal funcionamiento.

En el capítulo 'Hardware Store' (pág. 143) se encuentran descritos los distintos tipos de armas y su funcionamiento.

MAL FUNCIONAMIENTO DE ARMAS DE FUEGO Y ARTILLERÍA

1d10	Consecuencia
1	**Fallo en la percusión del arma.** El fulminante o cebo del cartucho no es alcanzado debidamente por la aguja percutora que puede mostrar defectos en su longitud o alineamiento producidos por el vicio de disparar el arma en vacío. No se produce la ignición ni el disparo. Puedes seguir utilizando el arma normalmente.
2-3	**Fallo del cartucho o proyectil.** Munición defectuosa o en mal estado debido a su antigüedad, la humedad o la composición deficiente del fulminante. El disparo no se produce y se pierde, si el arma alberga más proyectiles, puedes continuar disparando cuando corresponda, de no ser así debes retirar el proyectil defectuoso y volver a cargar el arma con otro diferente, gastando el tiempo indicado por la característica Recarga.
4-6	**Fallo de extracción** (se aplica sólo para rifles de palanca; si no es aplicable, ve al resultado 7-8). El disparo se ha producido normalmente, pero no se completa la expulsión de la vaina vacía y el arma se encasquilla. Para continuar disparando debes usar Maña sin modificador por asalto hasta que elimines el atasco.
7-8	**Recámara sucia.** Puede tratarse de oxidación, suciedad o cuerpos extraños. El arma se encasquilla y es necesario desatascarla para continuar disparando. Para ello debes gastar un asalto en inspeccionar el arma y otro adicional para usar Ingeniería o Artesanía: armería sin modificador o bien Maña con -10% como modificador adicional.
9	**Fallo del gatillo.** Alguna pieza del mecanismo del gatillo se ha descolocado o está desgastada por el uso. No se produce el disparo y el arma queda inutilizada. Es necesario desmontar el mecanismo y reparar la pieza. Esto no puede realizarse sobre la marcha y requiere además herramientas especiales. Si el arma no tiene gatillo (por ejemplo un cañón), vuelve a lanzar en la tabla hasta que des con un resultado aplicable.
10	**Estallido de la munición.** Una mala ignición o la carga defectuosa provoca la explosión del proyectil dentro del arma. Recibes el daño fijo normal en la localización del brazo con el que disparas el arma, si ésta es portátil, o como daño general en caso de piezas artilleras. El arma, en cualquier caso, queda inservible por los efectos de la explosión y pierdes el asalto debido a la sorpresa.

Desenfundar

Sacar normalmente un arma de su funda consume una de las acciones del asalto. Si quieres tener el arma en la mano rápidamente y poder disparar en la misma acción necesitas utilizar la habilidad Desenfundar (que puede emplearse con todas las armas de fuego cortas, armas cuerpo a cuerpo a una mano y armas arrojadizas a una mano).

Además de cualquier otro modificador aplicable, el tipo de funda en el que se lleva el arma afecta directamente a la tirada de Desenfundar.

MODIFICADORES SEGÚN EL TIPO DE FUNDA

Funda o cartuchera	Modificador
Sin funda, aparejo Bridgeport o pantalón	-5%
En la bota	-20%
En la manga (sólo derringer y navajas)	SM
Funda abierta, *Slim Jim* o mexicana en la cintura	SM
Funda con solapa o media solapa, funda de silla	-10%
Funda sobaquera, oculta o pistolera de cadera	-15%

Si obtienes un acierto en la tirada de habilidad puedes sacar el arma y, si es de fuego, utilizar el modo de disparo que prefieras y permita el arma sin sufrir modificadores adicionales a los de distancia y situación. Si es un arma arrojadiza puedes lanzarla en el mismo asalto.

Si fallas desenfundando, no enlazas bien la acción con el ataque y sólo puedes hacer un único disparo precipitado en esa misma acción si se trata de un arma con CF mayor que 1 (en los demás casos no puedes atacar), sufriendo un modificador de -20% adicional. También puedes lanzar un arma arrojadiza en este caso aplicando el modificador a la habilidad Lanzar.

Con un resultado crítico, el primer ataque tras haber sacado el arma obtiene un modificador adicional de +10%. Si el resultado es una pifia, tu atolondramiento trae malas consecuencias. Lanza 1d10 y consulta la tabla de pifias desenfundando (ver pág. 69).

No puede utilizarse Desenfundar mientras te desplazas por tus propios medios, aunque puede intentarse con ciertos movimientos en el sitio (que resulten lógicos) añadiendo un modificador adicional de -20%.

Acciones especiales: Desenfundar doble

Todo el que lleve una cartuchera doble o disponga de dos armas a una mano en su cinto a su alcance puede anunciar intentar un desenfundado doble para sacar las dos al mismo tiempo. Esta acción puede realizarse de forma automática sin necesidad de tirada si la intención es únicamente sacar las armas a la vez. Si además se pretende disparar con ellas en el mismo asalto, debe utilizarse un Desenfundar con éxito con cada mano aplicando un modificador adicional de -20% a cada una de ellas (y recuerda que un personaje no ambidextro reduce a la mitad la puntuación en la mano no hábil). En este caso, sólo puede hacerse un único ataque o disparo al tener éxito con Desenfundar. Si se falla no puede atacarse con esa mano, aunque tras la acción el personaje empuñará el arma (a menos que haya pifiado, claro).

Otras armas a distancia

Arco

Un arco sólo puede disparar tiro a tiro sin admitir otras modalidades de disparo. Sin embargo, puedes cargar y disparar un arco en la misma acción sin sufrir un modificador adicional, aparte de los que haya que aplicar por la situación o distancia, siempre que tengas las flechas al alcance de la mano.

El daño provocado por un arco se calcula de la forma habitual pero se añade siempre el modificador al daño del arquero antes de aplicar el ajuste por localización de impacto.

Disparar dinamita

Es posible acoplar un cartucho de dinamita a una flecha para ser disparado. En ese caso es necesaria una tirada previa con Explosivos con dificultad -10% para calcular la carga del cartucho y la longitud de la mecha para la distancia que debe alcanzar el proyectil. La potencia del cartucho de dinamita no puede exceder 2 cargas normales (ver Explosivos). El arquero también aplica un modificador adicional de -10% cuando realiza su ataque. Acoplar un cartucho de dinamita a una flecha (con tirada de Explosivos incluida) consume 2 asaltos completos.

PIFIAS CON ARCOS

1d10	Consecuencia
1	Has montado mal la flecha y se cae cuando vas a dispararla. Pierdes la acción.
2-3	Una extraordinaria descoordinación manual hace que sueltes el arco justo en el momento del disparo, con lo que te golpea en la cara dejándote dolorido (y avergonzado) esta acción y no puedes volver a disparar hasta la siguiente.
4-6	Las prisas no son buenas y tu suelta precipitada hace que no solamente consigas un tiro demasiado desviado, sino que te haces daño en el antebrazo de la mano que sujeta el arco. No te provocas puntos de daño pero sufres un modificador adicional de -10% a cualquier actividad que lleves a cabo con esa mano durante 12 horas.
7-8	Has tensado con tanto ímpetu que introduces la parte trasera de la flecha en tu ojo. Además de fallar el disparo, te provocas un considerable moratón y añades un -10% a cualquier tirada de SEN o Descubrir con la vista durante las siguientes 24 horas.
9	Algo ha debido estorbarte porque te revuelves y disparas... en la dirección equivocada. Tu flecha alcanza a un objetivo amigo que esté dentro del alcance del arco. Determina aleatoriamente quién es el agraciado que recibe el daño fijo del arma en la localización que dictamine 1d20. Si no hay ningún miembro del grupo o aliado en el área, la víctima puede ser un inocente espectador o algún animal, montura u objeto útil cercano.
10	El ancestral arte de la arquería no es lo tuyo, está claro. No solamente no consigues disparar con éxito la flecha sino que, no sabes cómo, te la acabas clavando tú mismo. Lanza 1d10: 1-4 pierna derecha, 5-8 pierna izquierda, 9-10 abdomen. Aplica el ajuste de localización al daño fijo del arma y anota los puntos de daño que te has autoinfligido.

Armas arrojadizas

En una acción puedes realizar uno o dos ataques de lanzamiento con las armas u objetos arrojadizos que tengas ya listos en tus manos. Además de ciertas armas cuerpo a cuerpo, también puedes arrojar cartuchos de dinamita o granadas y ciertos objetos, como piedras o botellas, con la intención de golpear.

Si dispones de un arma en cada mano y deseas hacer una maniobra de ataque/disparo doble, debes tener en cuenta la reducción de habilidad a la mitad con la mano no hábil, si no eres ambidextro, antes de aplicar cualquier otro modificador. Cada lanzamiento debe superar su propia tirada de ataque de forma independiente y si decides hacer los lanzamientos a objetivos distintos, ambos reciben un modificador adicional de -10% por cambio de objetivos. En movimiento nunca pueden realizarse ataques de lanzamiento dobles.

En la descripción de las armas cuerpo a cuerpo, más adelante en este capítulo, se indica cuáles pueden usarse como arrojadizas y sus tablas del capítulo 'Hardware Store' (pág. 173) incluyen la información sobre alcances de aquellas que pueden ser lanzadas de forma efectiva.

Para realizar un ataque con armas arrojadizas se utiliza siempre la habilidad Lanzar. Los metros de los diferentes rangos de distancia, en este caso, se calculan en función de la puntuación en CPO del lanzador. La distancia Base siempre es igual a CPO/2 y luego se calculan los otros tres rangos restantes multiplicando esos metros por dos, tres o cuatro. Puedes lanzar cualquier arma arrojadiza y objeto de hasta 1,5 kg de peso a esa distancia máxima final (tu distancia Larga). Para arrojar algo

más pesado, resta 1 m a la distancia Base por cada medio kilo adicional del objeto. Si el alcance básico para un objeto queda reducido a 0 debido al peso, entonces no puedes lanzarlo (en todo caso soltarlo a tus pies).

Para ejecutar el ataque, calcula la distancia a la que se encuentra el objetivo y aplica el modificador adicional de Precisión del arma u objeto que corresponda.

"JUSTICIA" DUTCH: *"Triple" Dex, el inseparable compañero de Justicia, tiene fama de ser un buen lanzador de cuchillos, con una habilidad en Lanzar de 68%. Con CPO 13 su distancia Base alcanza los 6 m, la Corta hasta 12 m, la Media hasta 18 m y la Larga llega a los 24 m. En una incursión para tratar de liberar a sus compadres, los hermanos Heredia (injustamente encarcelados en un pueblucho de Nuevo México), va a intentar deshacerse de un centinela que hay en una terraza situada a 12 metros de distancia (en el límite de la distancia Corta). Su cuchillo Bowie tiene una Precisión de -15% de forma que los modificadores aplicables son -15% por la distancia Corta pero suma +10% por el factor sorpresa. En total su porcentaje queda en 63%.*

Si Dexter quisiera lanzar un objeto de 3 kg de peso, su distancia base se reduciría a 3 m afectando también a la distancia máxima posible (que queda en 12 m) y a todas las distancias intermedias.

El daño que provoca un arma lanzada con éxito es el mismo que utilizada cuerpo a cuerpo, pero añadiendo sólo la mitad del modificador al daño correspondiente del lanzador antes de aplicar cualquier ajuste por localización (si el MD es 1 o menor, no se añade nada).

Si se obtiene una pifia en el lanzamiento, lanza 1d10 en la tabla para conocer el alcance del desastre.

PIFIAS CON ARMAS ARROJADIZAS

1d10	Consecuencia
1-2	Intentas preparar el arma para el lanzamiento, pero casi se te escapa de las manos y pierdes la acción tratando de evitarlo.
3-5	Haces un movimiento demasiado brusco al realizar el lanzamiento y el arma cae a tus pies. Tira 1d4: 1 frente a ti, 2 a tu derecha, 3 a tu izquierda y 4 a tu espalda.
6-7	Un mal agarre del arma te provoca un corte en la mano al lanzarla, fallando. No pierdes puntos de daño pero sufres -10% adicional a cualquier tarea que intentes llevar a cabo con esa mano en las siguientes 24 horas.
8	Coges impulso, pero has calculado tan mal que al soltar el arma te golpeas con ella en un pie. Recibes el daño fijo del arma más tu MD/2 aplicando un ajuste a la mitad por la localización (1d4: par pierna derecha, impar izquierda).
9	En un desastroso ejercicio de puntería tu arma impacta sobre el objetivo amigo más cercano. Lanza 1d20 para conocer la localización del impacto y aplica el daño fijo del arma (más tu MD/2) ajustando después por la localización. Si no hay ningún miembro del grupo o aliado en el área, la víctima puede ser un inocente espectador o algún animal, montura u objeto útil cercano.
10	Definitivamente deberías mantenerte alejado de las armas ya que no sólo no lanzas la tuya sino que, además, te golpeas seriamente con ella. Lanza 1d4: par pecho, impar abdomen. Aplica el daño fijo del arma añadiendo tu MD, con un poco de suerte saldrás de ésta.

Si el resultado del ataque es un fallo, se utiliza la cifra obtenida en el d20 de la tirada para determinar la desviación del lanzamiento consultando el siguiente diagrama.

14-15	16-18	19-20
8-10	Objetivo ↓	11-13
1-2	3-5	6-7

A continuación lanza 1d10 para calcular la distancia en metros a la que se ha quedado el lanzamiento del punto original de destino. Si había alguien ahí, existe un 10% de probabilidades de que resulte alcanzado accidentalmente.

Artillería

La habilidad de Artillería se utiliza para el manejo de ciertas piezas de armamento pesado como ametralladoras y cañones.

En el caso de cañones y morteros, el uso de la habilidad incluye el cálculo preciso de las trayectorias y distancias de disparo y, por tanto, conocer el emplazamiento más adecuado de cada pieza. Los cañones generalmente son operados por más de una persona y si alguna de ellas posee la habilidad de Cartografía al menos al 50%, o si el artillero es asesorado por alguien con que la posea, gana +10% a sus tiradas.

Los modificadores que se aplican a las tiradas dependen de la precisión de las armas según los alcances como con cualquier arma de proyectil.

Cañones y morteros

Estas armas producen impactos de área que afectan a cualquier objetivo dentro la misma. El daño y el área afectada dependen del calibre utilizado y el daño se aplica por igual a cualquier objetivo situado en esa zona. A efectos de localización, se tiene en cuenta que el impacto lo sufre todo el cuerpo, por lo que siempre se aplica el ajuste de daño ×1.

ÁREAS DE IMPACTO DE PROYECTILES DE ARTILLERÍA

Calibre y carga	Radio de explosión
hasta 6 libras	4 m
70 mm, 9-12 libras	6 m
76 mm, 20 o 24 libras	8 m
76 mm, 32 libras	10 m

Cuando se falla una tirada de Artillería puede utilizarse el mismo diagrama de desviación para armas arrojadizas, pero se tira 1d20×10 para determinar la distancia en metros al objetivo.

Los impactos de artillería no pueden esquivarse, aunque puede reducirse su daño utilizando coberturas. Además, los objetivos más alejados del impacto sufren menos daño. Resta 5 puntos al daño por cada 2 metros de distancia entre el blanco y el punto de impacto del proyectil hasta salir del área de efecto.

Ametralladoras

Técnicamente no se trata de piezas de artillería, pero se incluyen en el uso de esta habilidad debido a su clasificación y utilización como tales por el ejército durante el siglo XIX.

Estas primeras ametralladoras son armas grandes y pesadas (alrededor de 40 kg), incómodas de transportar y que son operadas por un equipo de 3 a 4 personas. Sin embargo, están diseñadas para escupir la mayor cantidad posible de proyectiles a gran velocidad, con cadencias de fuego impresionantes (de 10 a 20 disparos por acción como media). Aunque el modelo de Gatling es la primera y la más representativa con sus cañones rotatorios, con el tiempo se desarrollan otras ametralladoras aún más efectivas y mortales (como las fabricadas por Maxim o Gardner). Puedes encontrar información detallada sobre este tipo de armas en el capítulo 'Hardware Store' (pág. 180).

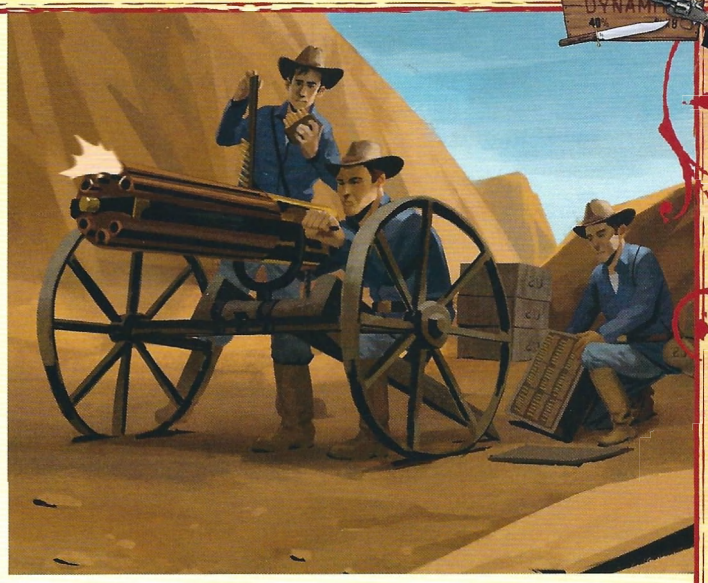
La ametralladora no está pensada para realizar disparos de precisión, sino para escupir una lluvia de balas sobre un área; cuantas más, mejor. Una única tirada de ataque con la habilidad Artillería te permite disparar hasta el máximo de la cadencia de fuego del arma por acción. A más disparos, más posibilidades de alcanzar los blancos, por lo que sumas 10% por cada 10 disparos completos que realices. Además, como siempre, debes aplicar la Precisión del arma según la distancia de disparo y cualquier otro modificador circunstancial (como coberturas, por ejemplo). Si la tirada de ataque es un éxito, lanza 1d6 por cada 10 disparos efectuados y añade una bala más por cada 10% de categoría de éxito obtenida, hasta el máximo de cuatro categorías, para conocer el número de impactos finales en el objetivo. A la hora de aplicar el daño, calcula la primera bala de forma normal y sólo el daño fijo para cada una de las siguientes. Todo el daño se considera general (×1, compensando las múltiples localizaciones de impacto). Si el ataque obtiene un resultado crítico, dobla el daño fijo total antes de añadir cualquier daño variable, como habitualmente.

Ten en cuenta que los proyectiles que no aciertan a los posibles blancos se estrellan contra los objetos de la zona. Si quieres otorgar más realismo puedes calcular los impactos y comprobar los destrozos en las estructuras y coberturas circundantes.

"JUSTICIA" DUTCH: *una unidad de soldados de artillería están realizando prácticas de tiro con una Gatling cal. 50-70 (daño 6/+1) sobre un blanco fijo a 100 metros. Con una puntuación en Artillería de 80% disparan la ráfaga de 10 balas máxima por acción del arma, lo que supone un modificador de +10%. Ahora se aplica el -20% de Precisión de la Gatling a 100 m (distancia Corta) para dejar la habilidad final del artillero en 70%. Al realizar la tirada se obtiene un resultado de 35, un éxito con una categoría de 30% (3 CE). Como ha disparado 10 balas, se lanza 1d6 obteniendo un 2 para dar un total de 5 impactos. El primer proyectil produce 6 puntos de daño fijo, más 3 puntos de daño variable por las 3 CE y las otras 4 balas añaden 24 puntos más (6 de daño fijo ×4). El objetivo ha quedado fulminado con 33 puntos de daño finales.*

Con una ametralladora puedes barrer un área de hasta 12 m de ancho, afectando a todos los posibles blancos que se encuentren en su interior. En caso de múltiples objetivos, calcula los aciertos y el daño de la forma normal y divide el resultado final entre el número de blancos alcanzables en el área.

"JUSTICIA" DUTCH: *en el ejemplo anterior, con 3 blancos dentro de la zona de barrido de 12 m de la ametralladora, los 33 puntos totales de daño se dividen entre 3, recibiendo cada uno 11 puntos.*



Escopeta

Las escopetas son armas largas de proyectil que utilizan munición compuesta por numerosas postas (balas pequeñas de plomo) que se esparcen en forma cónica al salir del cañón, formando una nube de proyectiles sobre un área. Cualquiera que se encuentre dentro de esa área puede ser impactado.

Las escopetas son realmente efectivas en distancias inferiores a los 25 m, y en los disparos a menos de 5 metros los perdigones actúan como una sola carga.

Cuando el disparo se produce dentro de la distancia Base del arma, aplica el daño total y calcúlalo de la forma habitual. Por cada rango de aumento en la distancia (Corta, Media o Larga) resta 2 puntos al daño total antes de aplicar la localización pero aumenta el diámetro de actuación del disparo en 1,5 m cada vez hasta alcanzar los 4,5 metros en la distancia Larga. Utilizando como centro el objetivo inicial, cualquier persona u objeto que se encuentre a una distancia igual o menor del radio del objetivo inicial sufre el mismo daño.

Como los perdigones abarcan un área más extensa que una sola bala, al determinar la localización de impacto, sólo utilizas el dado aleatorio o la localización precisa en los disparos realizados dentro de la distancia Base. Para todos los demás, se entiende que la localización es diversa y aplicas siempre el daño ×1.

"JUSTICIA" DUTCH: *Morgan "Triple" Dex utiliza su escopeta del calibre 12 que tiene una distancia Base de 10 m, un código de daño 8/+2 y una Precisión -10%. La habilidad de escopeta de Dexter es de 53% y su blanco se encuentra a 22 m. El modificador para su ataque es -20% porque el blanco se encuentra a distancia Media (a partir de 20 hasta 30 m). Sobre un porcentaje de 33%, lanza los dados y obtiene un 28 (2 y 8: abdomen), con CE 0. El daño de la escopeta es de 8 puntos (no aplica daño variable por no haber logrado ninguna CE adicional), pero resta 4 por la distancia, quedándose en 4 puntos. Además, todos los objetivos que se encuentren en un área de hasta 3 m alrededor del blanco al que disparó, reciben el mismo daño, ya que al estar fuera de la distancia Base del arma, el multiplicador por localización es siempre uno.*

Cuando fallas por menos de 10% disparando con una escopeta más allá de la distancia Base, los blancos en el área original de impacto aún pueden recibir parte de los perdigones. En ese caso el daño fijo del arma, después de ajustarlo por el rango de

distancia, se divide entre dos y se aplica a todos los objetivos en el radio de actuación del disparo.

"JUSTICIA" DUTCH: *en el caso anterior, digamos que Morgan falla su disparo con un resultado de 38 (debía obtener 33 o menos). Ha errado el tiro, pero calcula el daño fijo final: 4 puntos (8 de daño fijo de la escopeta -4 metros por el rango de distancia Media). Éstos los divide por la mitad porque en realidad no acertó directamente. Se queda en 2 puntos tanto para su objetivo original como para todos aquellos en un área de 3 m de radio.*

Aunque sólo pueden disparar tiro a tiro, las escopetas que poseen más de un cañón también pueden abrir fuego con ambos a la vez, incrementando el daño final sobre el objetivo. En esos casos duplica el daño fijo una vez que lo hayas ajustado por la distancia, después añade el daño variable (que no se altera y se aplica como habitualmente) y, finalmente, aplica la localización.

Escopetas recortadas

Puede recortarse el cañón de una escopeta con el fin de aumentar el patrón de dispersión de las postas a menor distancia. Al hacer esto, todos los alcances se reducen a la mitad, pero aumenta el área de dispersión en 1 metro más en cada rango de alcance.

"JUSTICIA" DUTCH: *la escopeta de "Triple" Dexter una vez recortada tiene un alcance básico de sólo 5 m, pero a partir de esa distancia y hasta 10 m un impacto con ella afecta a todos los objetivos en un área de 2,5 m de diámetro, hasta 15 m el diámetro aumenta a 5 m y hasta su alcance máximo (20 m) afecta a todo aquél situado en un área de 7,5 m.*

Puedes intentar disparar una escopeta con una sola mano y sin otro apoyo aplicando un modificador adicional de -10% a tu habilidad (como con cualquier arma de fuego larga). Si la escopeta es recortada, el modificador con una sola mano sólo es -5%.

Las reglas de escopetas también se aplican a trabucos y dragones (consulta 'Hardware Store', pág. 167).

Explosivos

Los explosivos no funcionan como el resto de armas a distancia. En realidad, el explosivo o se prepara y coloca para después hacerlo detonar o, en algunos casos, se dispara o se lanza y explota debido al impacto o usando una mecha como temporizador. Los explosivos disponibles son: pólvora negra y blanca, nitroglicerina, dinamita y TNT. Puedes encontrar su descripción y más información sobre cada uno en el capítulo 'Hardware Store', pág. 179).

Todos los explosivos poseen la característica Potencia (POT) que refleja la cantidad de compuesto explosivo que incorpora una carga normal del mismo y el daño que es capaz de producir. En el caso de la dinamita, un cartucho equivale a una carga normal, pero un experto en explosivos puede crear cartuchos más potentes aplicando modificadores adicionales a su tirada.

El efecto de una explosión afecta siempre a un área y no discrimina entre objetivos, por lo que todo y todos los que estén en la zona reciben el daño. La amplitud de la zona afectada por la explosión depende de la potencia propia del explosivo utilizado y la cantidad de las cargas explosivas. Si utilizas más de una carga normal, multiplica el número por los metros del área básica para conocer el alcance real de la explosión. Los metros resultantes son siempre el diámetro total de la explosión, con el centro situado en el lugar donde cae o se coloca el explosivo. En caso de fallo al disparar o arrojar un explosivo, se utilizan las reglas sobre el lanzamiento de las armas arrojadizas a la hora de determinar dónde se produce finalmente la explosión.

La POT y el daño de un explosivo es siempre una cantidad fija y se multiplica dependiendo del número de cargas utilizadas. Los impactos de las explosiones no pueden esquivarse y afectan a todo el cuerpo, por lo que no se aplica localización y el ajuste de daño es siempre ×1.

ALCANCE Y DAÑO DE LOS EXPLOSIVOS

Explosivo	Potencia de carga normal	Área básica afectada
Pólvora negra	10	2 m
Pólvora blanca	15	2 m
Nitroglicerina	20	4 m
Dinamita	18	3 m
TNT	17	2 m

Los objetivos más alejados del epicentro de la detonación sufren menos daño que los más cercanos, por lo que se restan 5 puntos de daño por cada 2 m de distancia entre el epicentro y un objetivo situado dentro del alcance máximo de la explosión.

"JUSTICIA" DUTCH: *unos forajidos colocan una carga de 4 cartuchos de dinamita en un vagón blindado y se alejan 6 m creyendo estar a salvo (en realidad han fallado la tirada de Explosivos por lo que han calculado mal la carga y la distancia). Sólo uno de ellos no las tiene todas consigo y se protege tras el tronco caído de un arbol. La potencia total de la explosión es de 72 puntos de daño y afecta a un área con un diámetro total de 12 m (3 m de base × 4 cartuchos). Aunque restan 15 puntos del daño total (5×3 veces la distancia de 2 m desde el lugar de la explosión), cada desafortunado atracador recibe 57 puntos de daño. El único que no sufre el efecto de la explosión es el que se parapetó. Su cobertura ha absorbido los 57 puntos y, aunque bastante dañada, ha aguantado el impacto (un árbol medio tiene 75 puntos de estructura).*

Para realizar una demolición con explosivos primero lanza por la habilidad Explosivos para obtener la información precisa para llevar a cabo la demolición o saber cómo realizar la manipulación con éxito (carga necesaria, localización precisa, longitud de la mecha, etc.). Si esta tirada es un éxito, tus cálculos y operaciones son correctos y la carga se comporta de la forma prevista. Con un fallo o una pifia, utilizando el resultado obtenido en el d20 de la tirada de Explosivos, consulta la tabla de fallos.

De la misma forma, es necesario utilizar la habilidad para desactivar con seguridad una carga o mecanismo explosivo. En ese caso, el éxito normal permite conocer el tiempo disponible antes de la explosión y cómo anular la carga correctamente, sin problemas. Un crítico además proporciona todos los detalles de la preparación, composición y características del explosivo, así como los efectos exactos que hubiera tenido la explosión. Un fallo normal no tiene mayores consecuencias pero requiere seguir estudiando el mecanismo o la carga. Una pifia da información totalmente errónea sobre cómo y cuándo manipular el explosivo, consulta el resultado en la fila 20 de la tabla de fallos en el manejo de explosivos.

FALLOS EN EL MANEJO DE EXPLOSIVOS

1d20	Consecuencia
1-5	Fallo en la detonación. Después de haber preparado todo, la explosión no se produce. Analizando el explosivo otra tirada de la habilidad con éxito descubrirás el problema.
6-11	Has calculado mal la cantidad de mecha o algo en el mecanismo del detonador no está bien ajustado. La explosión se produce 1d4 asaltos más tarde.
12-16	Has calculado mal la carga y la explosión es claramente insuficiente para lograr el efecto deseado aunque se produce en el momento preciso. Reduce el daño total y el área de efecto a la mitad.
17-19	Has calculado mal la carga y la explosión es mayor de lo necesario aunque se produce en el momento preciso. Suma un 50% más al daño realizado y al área afectada.
20	Has manipulado el explosivo de forma inadecuada o éste se encuentra en mal estado. El riesgo es inminente. Lanza de nuevo una tirada de Explosivos: • **Éxito:** te das cuenta de la situación y puedes alejarte hasta tu distancia máxima corriendo o lanzar la carga hasta la distancia máxima que permita su peso antes de que explote en 1d4 asaltos. El daño de la carga y su área de efecto son la mitad de lo normal. • **Crítico:** te das cuenta y logras neutralizar la carga en el mismo momento. Sin consecuencias. • **Fallo:** aún te percatas de que algo raro pasa y puedes alejarte hasta tu distancia máxima corriendo o lanzar la carga hasta la distancia máxima que permita su peso. Sin embargo, la carga explota al principio del siguiente asalto produciendo su daño y área normales. • **Pifia:** la carga explota en el momento sin darte posibilidad a reaccionar. Aplica el daño y área normales.

Granadas

Aunque realmente en desuso desde el siglo XVIII, es posible fabricar granadas de mano comprimiendo pólvora negra o blanca en envases de vidrio, barro cocido o metal e incorporando una mecha para su detonación. Para fabricar una granada básica con éxito, además de contar con los componentes necesarios, es necesario superar una tirada de Explosivos con un -10% como modificador adicional. El uso de las granadas como armas arrojadizas es idéntico al de los cartuchos de dinamita, aunque a diferencia de éstos no pueden dispararse con arcos.

Otros artefactos

Con la habilidad Explosivos es posible crear artefactos arrojadizos incendiarios utilizando envases de vidrio rellenos con queroseno y utilizando trapos o cuerdas a modo de mecha. Fabricar un artefacto incendiario efectivo requiere una tirada exitosa con Explosivos, aplicando -20% como modificador adicional. El poder explosivo de estos artefactos es apenas apreciable, pero una vez derramado el líquido inflamable el fuego se propaga con rapidez hasta un máximo de 3 m por cada litro de combustible.

Si hay elementos combustibles normales donde ha caído el artefacto (madera o telas) el fuego se propaga a una velocidad de 2 m más por asalto. Si hay más combustible o material muy inflamable (petróleo o paja, por ejemplo) el número de metros de la propagación aumenta a 4 m por asalto.

Cualquiera dentro de la zona de efecto de un artefacto incendiario debe realizar una tirada de REF×4 cada asalto aplicando un -10% acumulativo cada vez para no quedar impregnado con el combustible y sufrir 4 puntos de daño por asalto en que se encuentre en llamas. El daño no atiende a localización y afecta a todo el cuerpo.

Los artefactos incendiarios pueden arrojarse siguiendo las mismas reglas que las armas arrojadizas.

Revólveres y pistolas

La habilidad Revólver contempla el uso de cualquier arma de fuego corta independientemente de cuál sea su mecanismo. Esto incluye los clásicos revólveres de tambor de acción simple o doble, derringers, pepperbox, pistolas de percusión o armas cortas Volcanic de palanca. En el capítulo 'Hardware Store' (pág. 151) se detallan todas las armas cortas de fuego.

Los revólveres y pistolas utilizan las reglas y maniobras básicas explicadas a lo largo del combate a distancia con armas de fuego de proyectil.

PIFIAS CON ARMAS DE FUEGO

1d10	Consecuencia
1-2	Cuando vas a presionar el gatillo, no atinas con el mismo y golpeas el guardamonte o la culata del arma. Acción perdida.
3-5	Tu fantástica coordinación manual hace que el arma se te escape y caiga a tus pies, aunque sin dispararse. Pierdes esta acción y si quieres recuperar tu arma, también la siguiente.
6-7	Nunca es aconsejable dejar el pulgar bajo el martillo. El arma dispara con normalidad, pero sufres un dolor intenso que aunque no te resta puntos de vida provoca que recibas un modificador adicional de -10% a todas las tareas que lleves a cabo con esa mano durante 24 horas.
8	Al preparar el arma para disparar (quizás al amartillar) se te dispara en el pie por error. Recibes el daño fijo del arma aplicando un ajuste a la mitad por la localización.
9	Una mota de arena o los fogonazos del combate (eso dices tú) provocan que al disparar alcances a un objetivo amigo dentro del alcance Base×3 del arma. Determina aleatoriamente quién es el agraciado que recibe el daño fijo del arma en la localización que dictamine 1d20. Si no hay ningún miembro del grupo o aliado en el área, la víctima puede ser un inocente espectador o algún animal, montura u objeto útil cercano (como tu única cantimplora).
10	No sólo no has acertado a tu objetivo sino que tu mala fortuna provoca que el proyectil se estrelle en algún objeto que lo hace rebotar en tu propia dirección y acabas por recibir el impacto. Lanza 1d20 ignorando el resultado de cabeza y aplica el ajuste de la localización resultante al daño fijo del arma. Buen intento.

Rifles

Esta denominación incluye cualquier arma de fuego larga (o de hombro), sin importar el mecanismo que utilice. Incluye mosquetes de percusión y fusiles y carabinas de repetición con sistemas de tambor o palanca. En el capítulo 'Hardware Store' (pág. 163) se encuentran las características de las diferentes armas de fuego largas.

Las armas de hombro, por norma general, precisan el uso de las dos manos para su correcta utilización (o con una mano y apoyando el cañón en alguna superficie). En caso de tener que dispararlas con una sola mano sin un apoyo, la habilidad del tirador recibe un modificador adicional de -10%.

Duelos

El sol cae de plano. Dos hombres caminan en paralelo, separados unos diez metros, en silencioso ritual. Mientras avanzan, se observan obsesivamente al tiempo que tratan de encararse, de manera lenta, perfectamente sincronizada.

Uno, alto y enjuto, todo de negro y con unos fríos ojos azules. Algunos le llaman Frank. El otro, de rostro duro, andar despreocupado y colgada del cuello, una harmónica.

En cierto punto Frank se desprende con parsimonia de su chaqueta, incómoda compañera para el viaje que le aguarda. Mientras, el hombre de la harmónica se detiene a esperarle despreocupadamente. Sus ojos siempre fijos en los del otro. Sin pestañeos. Sin vacilaciones.

El baile termina cuando se sitúan frente a frente. El hombre de la harmónica esboza una leve sonrisa satisfecho por el momento largamente esperado. Entonces, de forma pausada, casi saboreando cada paso, se aproxima a su oponente. Se detiene a cuatro metros y con un movimiento elegante deja al descubierto su pistolera. El silencio es ensordecedor y, por un instante, el tiempo transita sobrecogido.

Súbitamente desenfundan, y los dos revólveres juntan sus voces al unísono.

Frank se gira de inmediato, con sus ojos azules parpadeando incrédulos, conocedores ya del fatal resultado. Respirando con dificultad trata de enfundar su arma, pero ésta cae muerta de su mano. Se tambalea unos pasos dando la espalda a su vencedor, con la mirada perdida en un futuro que ya sabe que no tiene. Y acaba por desplomarse en el suelo.

Los duelos, mitificados por el cine, enfrentan a dos oponentes solitarios dispuestos a jugarse el todo por el todo a ver quién dispara primero. Muchos piensan que la rapidez en sacar el arma resulta determinante, pero la realidad suele demostrar que sólo queda en pie el que mantiene la calma suficiente para efectuar un disparo preciso. Por ello, debes decidir: ¿eres suficientemente bueno con el revólver como para desenfundarlo antes que tu rival y además acertar en el blanco? Puede que sólo tengas una oportunidad.

Un buen dominio de la habilidad Desenfundar es fundamental en los duelos para resolver quién actúa primero en el momento clave y decisivo.

Determinar la velocidad

La tirada de iniciativa se calcula de forma diferente en los duelos. En primer lugar, los dos contendientes deben decidir y comunicar en secreto al DJ con qué rapidez pretenden sacar sus armas. En este punto también pueden aprovechar para declarar el número de ataques o la modalidad de disparo que van a utilizar (que el arma permita). La velocidad de actuación aplica un modificador a la tirada de iniciativa y a la habilidad Desenfundar. A mayor rapidez, mayor posibilidad de ganar la iniciativa, pero más difícil resulta sacar el arma.

Más allá de la situación dramática que envuelve un duelo, también puedes aplicar las diferentes velocidades desenfundando en el asalto inicial de cualquier combate normal, si tienes el arma en su funda y quieres tratar de sacar ventaja sobre tu oponente a la hora de calcular la iniciativa. Tú decides si quieres correr el riesgo.

VELOCIDAD DESENFUNDADO

Velocidad	Modificador a la iniciativa	Modificador a Desenfundar
Calculada	-2	+15%
Normal	0	SM
Presta	+2	-15%
Acelerada	+4	-25%
Vertiginosa	+6	-40%

A continuación se calcula la iniciativa final para el enfrentamiento lanzando el d10 y sumando los REF, así como el modificador otorgado por la velocidad. El valor final más alto actúa primero. En caso de empate la acción es completamente simultánea (no se tienen en cuenta los valores de REF para desempatar como en el combate normal).

Desenfundado

Siguiendo el orden establecido por la iniciativa cada contendiente realiza primero su tirada de Desenfundar y, seguido, los ataques pertinentes. Para sacar el arma hay que considerar todos los modificadores por funda y circunstancia aplicables, además del otorgado por la velocidad escogida.

Con un éxito desenfundando en un duelo sumas tu CE a la habilidad para realizar el disparo, además de poder atacar en cualquiera de los modos de disparo que el arma permita.

Con un resultado de crítico, además de añadir las categorías de éxito al ataque, puedes elegir la localización en el objetivo sin sufrir su penalización (muy útil si sólo quieres acertar al arma de tu oponente, por ejemplo).

Si fallas, aún sacas el arma pero sólo puedes ejecutar un disparo en esa misma acción si el arma posee una CF superior a 1, aplicando un modificador adicional de -20% al ataque. En todos

los demás casos no puedes disparar ni realizar el ataque (si pretendías lanzar un arma arrojadiza, por ejemplo).

Si obtienes una pifia, consulta la tabla de pifias desenfundando de la pág. 69. Probablemente no salgas vivo de ésta.

Atacar

Si no has pifiado tratando de desenfundar, puedes realizar los ataques anunciados o permitidos (si obtuviste un fallo). Recuerda que siempre debes añadir los modificadores habituales por Precisión del arma o circunstancia además de cualquier modificador, positivo o negativo, que hayas conseguido desenfundando. Los impactos y daños se calculan de la manera habitual dependiendo de la modalidad de disparo elegida y teniendo en cuenta las localizaciones alcanzadas.

Tras la primera acción del duelo el combate se desarrolla a continuación aplicando sus reglas habituales. Si el DJ o la situación lo requieren, puede volver a calcularse la iniciativa.

"JUSTICIA" DUTCH: *Morgan "Triple" Dexter se enfrenta con su archienemigo Liam "Ojo turbio" Turton. Dexter tiene REF 13, Desenfundar 65% y Revólver al 70%. Turton, por su parte, tiene REF 15, Desenfundar 50% y Revólver 68%. Los dos llevan una cartuchera normal abierta en la cadera (SM) y se encuentran separados una distancia de 10 metros. Cada uno estudia al oponente y piensa su estrategia.*

Dexter conoce bien a "Ojo turbio" y no quiere precipitarse, así que decide que usará Desenfundar, pero solamente para ganar un +2 a su iniciativa utilizando la velocidad Presta; después disparará dos veces usando abanicar con su Colt Navy (CF 1). Turton, por su parte, quiere dar primero y confiando en sus porcentajes se arriesga más tratando de sacar primero con +4 a su iniciativa (velocidad Acelerada), realizando después un único disparo con su Peacemaker (CF 1).

A la hora de calcular las iniciativas Dexter obtiene un 8 con el d10 que suma a 13 en REF y al +2 de su velocidad: 23 en total. Su oponente consigue sólo un resultado de 5 en el dado, pero con 15 en REF y el bonificador de +4 por rapidez le supera con un total de 24.

Turton va a desenfundar con un porcentaje de 25% después de aplicar el modificador por velocidad. Lanza los dados y obtiene un 71. Falla y queda a expensas de Morgan.

Llega el turno de Dexter que necesita obtener un 50 o menos para desenfundar (65%-15% por la velocidad que eligió). Los dados le otorgan un 36, así que tiene éxito con 1 CE. Como además anunció que usaría abanicar para hacer dos disparos, resta -10% por el disparo de más sobre la CF del arma y su habilidad con el revólver se queda en 70%: (70% +10% éxito en Desenfundar -10% por el disparo adicional). Lanza los dados y consigue 38 (3 y 8: abdomen), un éxito con 3 CE (30%). Los dos proyectiles alcanzan a su oponente. Su Navy tiene un código de daño de 3/+1, así que el daño total es en este caso 9 puntos (3 + 3 puntos de daño variable por el primer proyectil y 3 puntos más por el daño fijo de la otra bala) en el abdomen por los dos disparos, que dejan seco a Turton.

Combate cuerpo a cuerpo

Aún me estremezco sólo con pensar en ello. El segundo día después de dejar el campamento sioux, caímos en una emboscada al paso de un arroyo. Aparecieron de la nada, saltando sobre nosotros desde la espesura sin darnos tiempo a reaccionar. Yo fui afortunado y logré abrirme paso con el revólver. Algunos, como Fowler, no lo consiguieron. Por el rabillo del ojo pude ver cómo se le encasquillaba su Navy justo cuando un guerrero le hacía caer del carro mientras le golpeaba repetidamente con su tomahawk.

—Robert Drips, comanchero

El combate cuerpo a cuerpo reúne las habilidades y maniobras propios de la lucha individual en un rango igual o inferior a 2 metros, con o sin armas específicas.

Cada habilidad de combate cuerpo a cuerpo aglutina el uso de ciertas armas específicas, cada una de las cuales posee el mismo nivel de puntuación de la habilidad.

Asta: incluyen todo tipo de bastones, lanzas, jabalinas y fusiles con la bayoneta calada.

Cuchillo y navaja: permite utilizar desde una pequeña navaja plegable hasta el temible cuchillo Bowie.

Filo: armas con filo que poseen mayor longitud como espadas, sables o hachas grandes y pesadas.

Látigo/cadena: la habilidad para manejar estos instrumentos como armas en combate.

Pelea: habilidad que permite utilizar el propio cuerpo del combatiente como arma, incluyendo diferentes golpes y maniobras como agarrones, derribos, patadas o puñetazos. También permite utilizar objetos improvisados, armas contundentes y escudos para realizar o detener ataques cuerpo a cuerpo.

Tomahawk: se utiliza para manejar hachas de pequeño tamaño, con mango no superior a los 40 cm.

Cuerpo a cuerpo, cada habilidad puede ser utilizada tanto para ataque como para defensa. Las acciones de defensa básicas consisten en paradas (intentos para bloquear un golpe) y esquivas (intentos para evitar el golpe), aunque también existen algunas maniobras especiales de defensa cuerpo a cuerpo (como la retirada, por ejemplo).

Ataques básicos cuerpo a cuerpo

Para poder realizar un ataque cuerpo a cuerpo los combatientes deben encontrarse a una distancia de 2 m o menos.

Como norma general puedes utilizar una de tus acciones del asalto para realizar un ataque o una defensa cuerpo a cuerpo. Usando tus dos acciones puedes combinar estas dos maniobras básicas como prefieras: ejecutando dos veces la misma o alternándolas según la necesidad.

Igual que con otras acciones, debes anunciar tus maniobras de ataque y defensa para el asalto en la fase de declaración y si cambias de opinión sobre la marcha tendrás que aplicar tu MR como modificador adicional a la nueva acción que efectúes en sustitución de lo declarado.

El ataque se resuelve de la forma habitual tirando el d100 por la habilidad de combate que se esté utilizando, modificada según la situación o maniobra que se intente (por ejemplo, ataque por sorpresa, posición de ventaja o combatir herido). Con un resultado igual o inferior a la puntuación definitiva en la habilidad se consigue un ataque con éxito, al que el oponente puede responder en su acción utilizando una defensa cuerpo a cuerpo, bien con una habilidad de combate o esquivando.

La categoría de éxito (cada 10% completo) conseguida en el ataque se aplica como modificador adicional a las tiradas de defensa con parada, aunque no afecta a las esquivas. Por otro lado, un éxito crítico atacando obliga a conseguir un crítico también cuando se esquiva o se realizan ciertas defensas especiales, pero puede llegar a bloquearse utilizando una parada con un resultado de éxito sencillo.

Si el resultado del ataque es una pifia, el atacante pierde la iniciativa automáticamente para la siguiente acción (a menos que el oponente también pifie, con lo que el orden no se altera).

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia se encara en un combate a cuchillo con un oponente. La iniciativa ha determinado que Dutch actúa primero y anunció su intención de atacar en su primera acción. Su contrincante usará después la suya para intentar bloquear la acometida de Justicia, si ésta tiene éxito. La habilidad de Dutch es 36%, lanza los dados y consigue un 34. Es un éxito, pero sin categoría suficiente para dificultar la parada de su oponente.*

Localizaciones

La localización aleatoria de un impacto cuerpo a cuerpo exitoso se determina de la forma habitual, utilizando el resultado obtenido en el dado de unidades (d20) de la tirada. Si alguna localización no es accesible, puede decidirse cómo asignar las unidades del d20 a cada localización antes de hacer la tirada. Por ejemplo: *un tipo a pie con un cuchillo ataca a un jinete. Como difícilmente podrá alcanzar la cabeza o el pecho, el DJ dicta que un resultado de 1-8 con el d20 dirigirá el golpe a la pierna más cercana, con 9-16 al abdomen y de 17 a 20 el golpe será en el brazo más cercano.*

Para lograr un impacto en una zona concreta, primero debe anunciarse en la fase de declaración, y la localización debe ser alcanzable. Después, aplica los modificadores habituales por localización precisa. Recuerda que aunque el ataque sea un éxito, el oponente aún puede defenderse si dispone de su acción.

MODIFICADORES AL ATAQUE POR LOCALIZACIÓN ESPECÍFICA

Localización	Modificador
Cabeza	-40%
Pecho	-10%
Abdomen	-15%
Piernas	-15%
Brazos	-25%

El ajuste de daño proporcionado por cada localización es el mismo que el que se utiliza en combate a distancia.

Impactos y daño

Si el ataque tiene éxito y no es detenido o evitado, el daño se calcula de la manera habitual, pero una vez establecida la suma de daño fijo y variable (hasta 4 CE), se añade el MD del atacante. Una vez sumado todo, aplica el ajuste por localización.

"JUSTICIA" DUTCH: *supongamos que el ataque de Dutch no ha podido ser evitado por su contrincante. Dutch obtuvo un 34% en su ataque (3 y 14: pierna izquierda). El daño del cuchillo de Justicia*

es 2/+1. Como no ha conseguido una categoría de éxito completa el daño total queda en 4 puntos (2 del arma y 2 por el MD de Justicia). Ahora lo divide entre dos al haber alcanzado una pierna y su oponente acaba recibiendo 2 puntos de daño.

Éxitos críticos cuerpo a cuerpo

Si el resultado del ataque es un crítico (la décima parte o menos del porcentaje final sobre el que se realiza la tirada), se dobla el daño fijo del arma antes de añadir el variable por CE, el MD del atacante y se aplica posteriormente el ajuste de localización.

"JUSTICIA" DUTCH: *pongamos que el ataque de Dutch ha obtenido un resultado de 03 (10 y 13: pierna derecha) sobre 36. Es un crítico y además con 3 CE. El daño fijo del arma se queda en 4 puntos después de doblarse y luego añadimos 3 puntos más por las categorías de éxito logradas. A los 7 puntos resultantes se añaden finalmente los 2 puntos del MD de Justicia: 9 en total. Al tratarse de una pierna, sin embargo, el impacto final se reduce a la mitad: 4 puntos.*

Según la defensa empleada ante un ataque con resultado crítico, el defensor puede necesitar obtener también un crítico en su maniobra para contrarrestarlo (ver más adelante).

Pifias con armas cuerpo a cuerpo

Como con cualquier otra habilidad, un resultado de 100 en la tirada de ataque con Pelea o con un arma cuerpo a cuerpo refleja un fallo garrafal, ejecutando la acción de la peor manera posible. Cuando atacas y pifias, además de dar por terminada tu acción, pierdes la iniciativa para la siguiente (a menos que tu oponente también pifie) y debes lanzar 1d10 en la tabla correspondiente para conocer la gravedad del error.

PIFIAS EN COMBATE CUERPO A CUERPO

1d10	Consecuencia
1	Al intentar el golpe el arma se te resbala de las manos y cae al suelo (lanza 1d4: 1 frente a ti, 2 a tu derecha, 3 a tu izquierda y 4 a tu espalda). Necesitas gastar tu siguiente acción para recuperarla. Si estás combatiendo sin armas, sólo pierdes esta acción.
2-4	Tu movimiento es tan brusco que la hoja o punta del arma se afloja del mango y queda inservible. En combate sin armas, te lesionas levemente y sufres -10% adicional a Pelea durante 24 horas.
5-6	Con una falta total de técnica te las ingenias para cortarte o dañarte seriamente una mano (1d4: par, derecha; impar, izquierda). Recibes 1 punto de daño general y sufres -10% adicional durante 24 horas a cualquier cosa en la que tengas que utilizar esa mano.
7-8	Cegado por tu furia has logrado clavar tu arma o golpearte en tu propia pierna (1d4: par, pierna derecha; impar, izquierda). Sufres el daño fijo más tu MD antes de dividirlo entre dos por localización.
9	En una falta de sincronización total, tu movimiento provoca que tu arma impacte con tu cabeza o te disloques una vértebra. Sólo sufres 2 puntos de daño general, pero debes superar una tirada de Aguante (con los modificadores aplicables por tu estado de salud actual) para evitar caer KO en esta acción y la siguiente.
10	Manejarte cuerpo a cuerpo no es lo tuyo. No está claro lo que pretendías, pero tropiezas y caes sobre tu propia arma recibiendo el daño fijo además de tu MD en 1d4: par, pecho; impar, abdomen. Si estabas combatiendo sin armas recibes 3 puntos generales.

Cambios en la iniciativa

Un atacante cede la iniciativa a su oponente para la siguiente acción o asalto cuando pifia su maniobra, siempre que el contricante no pifie también (en cuyo caso la iniciativa original del combate no se altera).

La iniciativa también puede alterarse temporalmente cuando se obtiene un resultado crítico en una maniobra de parada y cuando se emplea con éxito la maniobra especial Contraataque.

Maniobras especiales de ataque cuerpo a cuerpo

- **Agarrón:** se considera un ataque con Pelea y necesitas disponer al menos de una mano libre. Si el agarrón tiene éxito, permite sujetar firmemente al adversario. El agarrón debe evitarse con un éxito en una tirada de defensa con una finta con Pelea o una esquiva con éxito.
- **Carga:** es una maniobra que requiere utilizar el asalto completo. Corres una distancia máxima en metros igual al doble de tu puntuación en REF para alcanzar al objetivo y realizar un ataque cuerpo a cuerpo (llegando a una distancia de 2 metros o menos de él) con una maniobra de Pelea o con el arma que lleves preparada en tu mano.

  El ataque sufre un modificador adicional de -20%, pero añades 4 puntos de daño extra si el impacto se produce. Además, una carga con éxito obliga al oponente que la sufre a realizar una tirada de CPO×4 para no resultar derribado. Si el resultado de esta tirada es una pifia, el objetivo recibe 2 puntos de daño adicionales al caerse. Al caer, además, debe superar una tirada de DES×4 para no soltar cualquier cosa que lleve en sus manos. El derribo puede producirse tanto si se consigue detener el ataque como si no. Una esquiva con éxito evita totalmente los efectos de una carga.
- **Derribar:** se considera un ataque con Pelea y precisa tener al oponente agarrado (por lo que necesitas una mano sujetando permanentemente al objetivo). Un éxito en la maniobra requiere una tirada de defensa con Pelea o el objetivo cae al suelo sin más consecuencias. Si la defensa es una pifia, el defensor recibe 2 puntos de daño generales por la caída y además suelta cualquier arma que empuñara.
- **Desarmar:** este ataque especial puede realizarse con cualquier arma (incluso Pelea) y aunque no produce daño en el oponente, si tiene éxito y el defensor no lo para o evita, hace que éste pierda el arma (sólo una de ellas en caso de que esté utilizando dos) que cae a sus pies. Además, el atacante gana la iniciativa para la siguiente acción si no la poseía ya. Intentar un desarmar tiene -20% como modificador adicional.
- **Empujar:** un empujón es como una carga pero sin el impulso o la carrerilla previos, por lo que pueden realizarse en una sola acción. Los empujones se realizan con la habilidad de Pelea y si tienen éxito y no son evitados con una tirada de defensa o un esquivar tiran al suelo al objetivo. Éste no recibe daño, pero debe efectuar una tirada de DES×4 para no soltar lo que lleve en las manos.
- **Inmovilizar:** puede utilizarse con Pelea o con Látigo/cadena. En el caso de Pelea, es necesario tener al oponente agarrado o derribado previamente y no puede ejecutarse llevando objetos en las manos. En este caso el defensor sólo puede resistirse o librarse de la inmovilización con una finta, usando Pelea con éxito. Si la defensa es un crítico no solamente se evita ser inmovilizado sino que además el defensor se suelta o se levanta.

  Cuando se utiliza Látigo/cadena para atrapar a alguien, el defensor puede tratar de evitarlo utilizando un contraataque para agarrar el arma del adversario (ver acciones de defensa más adelante).

  Alguien atrapado con un látigo (o un lazo) necesita superar una tirada de DESx4 modificada por el éxito del ataque o utilizar con éxito Escapismo sin modificadores para liberarse. Salir de una inmovilización siempre consume una acción.
- **Noquear:** es un golpe especial cuya intención no es producir daño sino dejar inconsciente temporalmente al oponente. Para llevarlo a cabo se utiliza siempre la habilidad Pelea, independientemente del objeto que se utilice en la acción (culata de revólver, porra, etc.) y debe poder alcanzarse la cabeza del oponente. Noquear tiene un modificador de dificultad adicional de -25%, pero si se realiza con la ayuda de un objeto duro o pesado el modificador se reduce a -10%. Un objetivo puede defenderse normalmente de un intento de noqueo como de cualquier otro ataque cuerpo a cuerpo siempre que no se trate de un ataque por sorpresa. Un objetivo noqueado permanece inconsciente un mínimo de 1 asalto y se añade otro por cada categoría de éxito del ataque.
- **Zancadilla:** se considera un ataque con Pelea utilizando la pierna para provocar la caída del contrario. Un éxito en la maniobra requiere una tirada de defensa con Pelea, modificada por la categoría de éxito del ataque, o una esquiva para evitar caer al suelo. Si el objetivo estaba corriendo sufre 2 puntos de daño generales por la caída y debe superar una tirada de DES×4 para no soltar cualquier arma u objeto que empuñase. Si además la defensa es una pifia, el defensor recibe 1 punto de daño adicional y suelta automáticamente cualquier cosa que tuviera en sus manos.

Defensas básicas

Las dos defensas básicas para contrarrestar un ataque cuerpo a cuerpo ejecutado con éxito son la parada y la esquiva. Durante la fase de declaración, debes decidir y anunciar claramente cuál usarás para tratar de neutralizar los ataques recibidos. A diferencia de otras maniobras, las defensas se ejecutan en respuesta a un ataque y se resuelven inmediatamente después del mismo, siempre que dispongas de tu acción para ello.

Además, también dispones de ciertas maniobras especiales de defensa para tratar de lograr ciertos efectos y dar un vuelco al combate (ver más adelante).

Parada

La parada consiste en bloquear el golpe del enemigo absorbiendo o amortiguando el daño. La habilidad que se utiliza es siempre la correspondiente al arma que se está utilizando y en una acción sólo puedes tratar de detener un ataque. Como modificador adicional a los intentos de parada se aplica siempre el porcentaje de categoría de éxito obtenido por el atacante.

La ventaja de la parada es que, según cómo se desarrolle el enfrentamiento, permite al defensor la posibilidad de ganar la iniciativa a su oponente, cambiando la dinámica de la lucha sobre la marcha. Un éxito crítico parando un ataque de éxito normal otorga la iniciativa al defensor para la siguiente acción.

Cuando combates con armas y tienes éxito parando un ataque, calcula de forma normal el daño del arma atacante y si el total supera la estructura del arma del defensor, resta 1 punto a ésta. Un crítico al parar ignora el daño del arma del contrario.

No es necesario obtener un crítico con una parada para detener un ataque crítico. Con un éxito normal el arma del contrincante es bloqueada, pero en ese caso el arma utilizada en la detención resta automáticamente 3 puntos a su estructura (sin necesidad de calcular el daño del ataque). Cuando la estructura de un arma llega a cero, se rompe y no puede utilizarse.

Un resultado de pifia parando se traduce en que el defensor suelta o deja caer su arma involuntariamente y necesitará una nueva acción para recuperarla o sacar otra.

Un defensor desarmado no puede parar de forma efectiva los ataques cuerpo a cuerpo con armas. Sólo puede intentar evitar que el impacto se produzca en determinada zona del cuerpo, por ejemplo, protegiéndose la cabeza con los brazos. En estos casos si tiene éxito en su parada con Pelea, el impacto se produce de la forma normal pero en la localización que haya utilizado como parapeto.

Cuando ambos combatientes luchan sin armas, una parada con éxito amortigua siempre todo el daño del impacto.

Escudos

En el Salvaje Oeste no existen armaduras ni demasiados medios de protección personal contra ataques cuerpo a cuerpo. Los escudos, habitualmente utilizados por los indios, son más apreciados por su poder mágico y simbolismo que por su efectividad real para detener impactos.

Un defensor con un escudo puede elegir entre utilizar éste o el arma que lleve en la otra mano para realizar la parada. Los escudos se manejan siempre con la habilidad Pelea y puedes usarlos tanto para golpear como para parar, pero cuando haces lo primero, además de cualquier otro modificador aplicable, debes tener en cuenta la reducción de puntuación a la mitad por mano no hábil si no eres ambidextro. Cuando usas un escudo para detener un ataque, ignoras el penalizador por mano no hábil y además recibes un modificador adicional de +10%.

No puedes usar un escudo para detener a voluntad (usando una parada) un ataque a distancia, aunque éste puede actuar como cualquier otra cobertura si se interpone entre el proyectil y el objetivo.

Escudos indios

Las tribus de las praderas aprecian y utilizan los escudos confeccionados con cuero de bisonte.

Antes de la llegada del caballo, los escudos de guerra eran más grandes, de unos 90 cm de diámetro. Al resultar incómodo su uso en la montura su tamaño se reduce hasta un diámetro entre 30 y 65 cm (45 cm es el más común).

El proceso de fabricación de un escudo está cargado de magia y simbolismo. Primero se aumenta el grosor del cuero calentándolo con diversas técnicas. Con la piel aún blanda se utiliza un molde de tierra para darle forma de plato, se marca, corta y se pule después. Al finalizar, los guerreros lo ponen a prueba disparándole flechas, y sólo los considerados aptos pasan a ser decorados.

Los escudos se pintan mientras se realizan canciones y ceremonias especiales dirigidas por los chamanes. En primer lugar se diseña una cubierta de piel fina con figuras distintas a las que llevará el escudo definitivo. Esta protección cubre el escudo hasta que el guerrero va al combate, cuando se retira para dejar al descubierto el poder mágico real del escudo.

Muchos de los dibujos de los escudos representan animales y elementos de la naturaleza que ayudan al guerrero transmitiéndole sus poderes especiales: la fuerza del oso, la resistencia de la tortuga... Además, de él se cuelgan amuletos e incorporan plumas de águila para transferir al guerrero su valor y velocidad.

Los escudos ocupan un lugar de honor en los campamentos y en el buen tiempo se sitúan en un trípode a la espalda de los tipis para rechazar los peligros. Existen cuatro tipos de escudo: el escudo ceremonial o de danza, el escudo medicinal o de hombre santo, los escudos miniatura y el escudo de guerra.

Puedes encontrar los datos de juego de los escudos indios en la página 175 del capítulo 'Hardware Store'.

Esquiva

Es un movimiento rápido que el defensor ejecuta para quitarse de en medio de la trayectoria de un impacto.

Las esquivas dependen totalmente de los Reflejos y siempre se realizan lanzando sobre un porcentaje igual a REF×4, aunque no sufren la CE del atacante como modificador adicional.

A diferencia de la parada y otras defensas especiales, si esquivas (da igual si con éxito o no), otorgas automáticamente la iniciativa a tu atacante para la siguiente acción. Los críticos y pifias no afectan a las tiradas para esquivar.

Como ventaja, si varios oponentes te atacan cuerpo a cuerpo a la vez (en el mismo momento de actuación), puedes tratar de esquivar hasta un máximo de tres con una única tirada, aplicando como modificador adicional tu MR multiplicado por el número de atacantes.

"JUSTICIA" DUTCH: *un compañero del enemigo de Justicia acude a echarle una mano armado con una navaja. Según la iniciativa, actúa primero el tipo del cuchillo, después Justicia y finalmente el nuevo combatiente con su navaja. Como los dos tipos van a atacar con su primera acción, Dutch decide retrasar la suya y tratar de esquivar a los dos a la vez, aunque eso les otorgue la iniciativa a ambos para su siguiente acción del asalto.*

El enemigo con el cuchillo acierta su ataque con un resultado de 34 y el tipo de la navaja hace lo propio con 25 sobre 47%. Con una puntuación de 12 en REF la capacidad de esquiva de Dutch es 48%, porcentaje al que resta su MR (-10%) multiplicado por sus dos oponentes, dejándolo en 28%.

Con un resultado de 23 Justicia logra evitar las afiladas hojas por los pelos, pero en la siguiente acción sus dos contrincantes actúan de nuevo en primer lugar. Los dos decidieron que volverían a atacar en su segunda acción, pero ahora Dutch intentará una parada (cambiando su intención original de atacar) sobre el tipo del cuchillo y se arriesgará con el posible ataque del navajero.

El primer enemigo logra de nuevo un éxito de 51 sobre 58, pero el segundo falla con un resultado de 65. En su acción, Justicia intenta parar con su cuchillo restando a su habilidad de 36% sólo el -10% por su MR (ya que cambió su declaración inicial de atacar por una defensa, pero el atacante no ha obtenido ninguna categoría de éxito).

Justicia obtiene un crítico con 02, por lo que no solamente su arma no recibe daño alguno, sino

que además gana la iniciativa a su oponente para la siguiente acción (que será el inicio del siguiente asalto).

Maniobras especiales de defensa

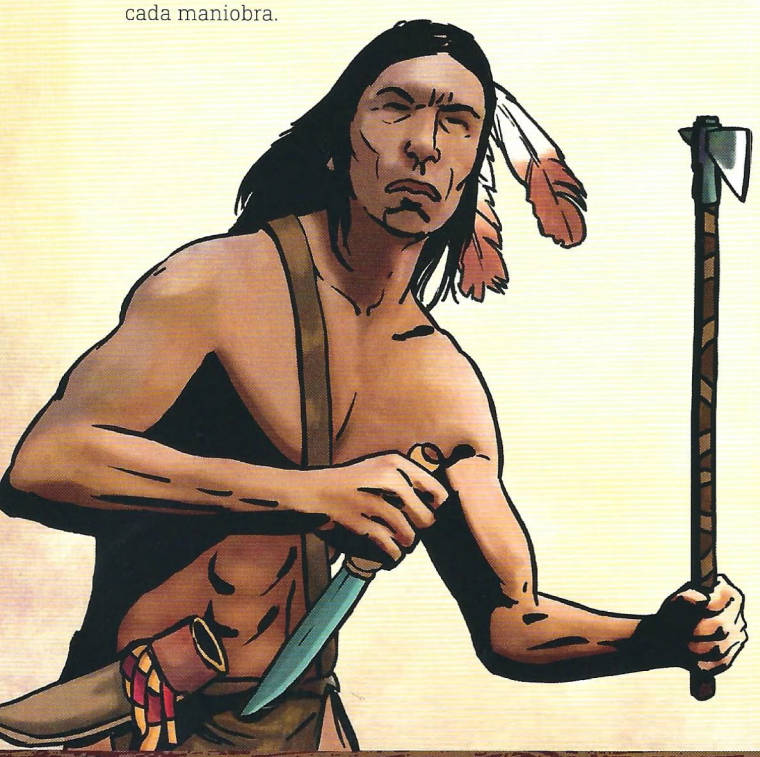
- **Contraataque:** el defensor utiliza una parada con éxito para devolver brevemente un golpe y recuperar la iniciativa en el combate. Intentar un contraaque añade un -20% adicional a la tirada de defensa (además de la CE del atacante). Si tiene éxito, el atacante recibe la mitad del daño fijo que produce el arma de la parada y además se obtiene la iniciativa para la siguiente acción.

  Cuando se utiliza Látigo/cadena para atrapar a alguien, el defensor puede tratar de evitarlo utilizando un contraataque para atrapar el arma del adversario, en ese caso y si se tiene éxito, se ignora el daño de la defensa sobre el atacante pero su arma queda atrapada.
- **Finta:** el defensor realiza una defensa utilizando Pelea para evitar o librarse de un agarrón o una inmovilización. La tirada de defensa es modificada por la categoría de éxito que tuviera el ataque, como normalmente.
- **Retirada:** se trata de una maniobra que requiere el uso de un asalto completo. Una tirada de defensa cuerpo a cuerpo con éxito (parada o esquiva) que permite al defensor salir del rango de combate cuerpo a cuerpo (más de 2 m) y correr como máximo tantos metros como el doble de su puntuación de REF.

  La tirada de Retirada sufre un modificador adicional de -15% además de cualquier otro aplicable, pero si tiene éxito, sólamente puede ser anulada por una acción de agarrón con éxito en la acción correspondiente del oponente.

Combatir con dos armas

Un personaje con un arma de combate cuerpo a cuerpo en cada mano no puede realizar más de un ataque o parada por acción, pero puede elegir en todo momento con qué mano llevar a cabo cada maniobra.



Como en cualquier otro caso, además de todos los modificadores habituales, los individuos que no son ambidextros ven reducida su habilidad a la mitad al utilizar su mano no hábil.

Armas de combate cuerpo a cuerpo

La información y características detalladas de las armas que se mencionan en estos apartados se encuentran recogidas en el capítulo 'Hardware Store', pág. 173.

Asta

Incluye la utilización de lanzas, bastones o fusiles con la bayoneta calada para realizar ataques y defensas cuerpo a cuerpo. Las lanzas, jabalinas y bastones pueden utilizarse mientras se porta un escudo en la otra mano y también de forma efectiva como armas arrojadizas con la habilidad Lanzar. Los fusiles con bayoneta deben usarse siempre a dos manos y no son aptos como armas arrojadizas.

Las armas de asta cuando se utilizan sobre una montura sufren un modificador adicional de -10%.

Cuchillo y navaja

Permite manejar todo tipo de armas de filo de hoja corta (máximo 50 cm) como cuchillos, machetes, puñales y navajas. Es posible utilizar una de estas armas en cada mano o acompañarlos de un escudo u otra arma que pueda manejarse habitualmente a una mano.

Cualquier cuchillo o navaja puede usarse, además, como arma arrojadiza empleando la habilidad Lanzar.

Filo

La habilidad para luchar con armas de filo de tamaño superior a 50 cm como espadas, sables o hachas grandes de dos manos. Aquellas que pueden ser manejadas con una sola mano pueden acompañarse con un escudo u otra arma corta en la otra.

Es posible utilizarlas como armas arrojadizas, aunque su Precisión para ser lanzadas es bastante baja más allá del alcance Base.

Látigo/cadena

Los látigos y cadenas pueden emplearse tanto para provocar daño como para desarmar o atrapar a un contrincante.

Cuando intentas desarmar a un enemigo con esta habilidad no aplicas el -20% habitual de la maniobra de desarmar (aunque debes aplicar cualquier otro modificador pertinente).

Los látigos y las cadenas no pueden utilizarse como armas arrojadizas.

Pelea

Engloba todas las maniobras y tácticas que pueden incluirse en un combate callejero, usando el propio cuerpo del combatiente o cualquier elemento improvisado que se tenga a mano.

Por ejemplo, si utilizas un arma a distancia para intentar detener un ataque cuerpo a cuerpo, debes tirar por tu habilidad de Pelea.

Además de las maniobras especiales que se han mencionado antes, Pelea incluye las siguientes opciones:

- **Estrangulamientos:** es un ataque para producir daño por asfixia a tu oponente. Requiere el uso de las dos manos y que

el objetivo haya sido al menos agarrado con éxito. Produce 1 punto de daño general por acción. Para liberarse de un estrangulamiento es necesaria una tirada de Pelea con éxito.

- **Patadas:** un golpe con alguna parte de la pierna. Sólo puede realizarse una patada por acción. Provoca un daño de 2/+0 puntos (además hay que sumar, como en todos los ataques cuerpo a cuerpo, el MD del atacante).
- **Puñetazos:** golpes realizados con el puño cerrado. Puedes realizar un puñetazo por acción del asalto. Un puñetazo provoca 2/+0 puntos de daño (más el MD del atacante).
- **Armas improvisadas y contundentes:** con Pelea también puedes usar casi cualquier objeto como arma cuerpo a cuerpo (botellas, sillas, culatas de revólver, etc.), además de armas contundentes como porras o mazas. Como normalmente, cada ataque o parada consume siempre una de las acciones del asalto. Puedes encontrar los códigos de daño de las armas contundentes e improvisadas en el capítulo 'Hardware Store', pág. 173.

Tomahawk

Permite utilizar estas armas emblemáticas y otras hachas de una mano y tamaño no superior a los 40 cm.

Puedes usar un hacha corta o un tomahawk en cada mano o usarlo al mismo tiempo que un escudo, cuchillo u otra arma de una mano.

Además, este tipo de armas son perfectamente lanzables como armas arrojadizas (de hecho, ése fue el propósito original para el que los tomahawks fueron diseñados).

Combate sobre monturas

Los caballos y mulas son la fuerza motora de una sociedad que depende de ellos para trasladarse y dominar un entorno hostil. El uso de estas monturas está tan extendido que prácticamente cualquiera es capaz de subirse a un caballo y hacerlo moverse sin gran dificultad. Dominarlo ya es harina de otro costal.

Las monturas disponen de tres tipos diferentes de velocidad de desplazamiento, del más pausado al más rápido: al paso, al trote y al galope. Una persona con una habilidad mínima en Cabalgar (25% o más) no necesita realizar tiradas por la habilidad para controlar y actuar sobre un animal al paso, en circunstancias normales. Al trote o al galope es preciso utilizar primero la habilidad con éxito para poder realizar cualquier acción sobre la montura y controlarlo en ciertas circunstancias.

La tirada de control de la montura se considera siempre una acción gratuita y se realizan generalmente por asalto completo, aunque el DJ puede solicitar realizarlas por acción si lo considera oportuno según la situación. Consulta la página 224 para conocer más detalles sobre los desplazamientos de las monturas y sus tiradas de control.

Cualquier habilidad utilizada sobre una montura en movimiento que se desplace al trote o al galope sufre un modificador adicional de -20% por movimiento. Este modificador no se aplica a las propias tiradas de Cabalgar para manejar al animal, pero tiene efecto aunque se tenga un éxito normal con ellas. Si consigues un crítico en Cabalgar, entonces tus acciones montado para el asalto no sufren el modificador por movimiento.

Al mismo tiempo, cualquier objetivo que se desplaza al trote o al galope se considera un blanco en movimiento y por tanto las tiradas de ataque sobre el mismo sufren también el modificador adicional de -20%.

Apuntar

No es posible asegurar los ataques a distancia al trote o al galope y sólo los jinetes al paso pueden utilizar Apuntar para obtener sus beneficios sobre una montura. Aunque se apunte desplazándose lentamente, en el momento en el que la velocidad del animal se acelere a trote o a galope, el modificador se pierde.

Desenfundar

Sólo puedes utilizar la habilidad Desenfundar cuando montas al paso o al trote. Al galope nunca es posible sacar el arma y atacar en el mismo asalto, aunque siempre es posible gastar una de las dos acciones para hacerlo sin usar la habilidad. Como excepción, los arcos pueden prepararse y disparar en una acción como habitualmente, siempre que las flechas se lleven a la espalda o en la mano, aunque aplicando al ataque el modificador adicional de -20% por movimiento.

Recargar

Es posible recargar un arma de fuego de la forma normal (según su capacidad de recarga) montando al paso. Al trote el tiempo necesario para la recarga se dobla y al galope no es posible recargar en absoluto.

Armas de asta, armas de fuego largas y arcos

No resulta nada sencillo dominar una montura mientras manejas un arma voluminosa o tratas de hacer fuego a dos manos. Si estás utilizando un arma de fuego larga o un arco al trote o al galope, las tiradas de Cabalgar sufren un modificador adicional de -10%.

Cuando utilizas un arma de asta o un arma de fuego larga con una sola mano al trote o al galope, tus tiradas de Cabalgar sólo sufren un modificador adicional de -5%, pero entonces debes añadir un -10% como modificador adicional (además del de movimiento) a las tiradas de ataque con ellas.

Maniobras especiales

Los jinetes más expertos son capaces de hacer prodigios a lomos de sus monturas, convirtiéndose en formidables oponentes en combate.

Mientras te desplazas sobre una montura puedes realizar acciones o ataques espectaculares mientras cambias de posición sobre la silla aplicando a la tirada de Cabalgar un -10% adicional al trote o -20% al galope, además de añadir dificultad al resto de acciones que puedas llevar a cabo en la nueva posición.

Estas maniobras consumen siempre una de tus acciones e incluyen:

- **Girarse sobre la silla:** te giras más de 90 grados o directamente te das la vuelta completamente para acabar sentado mirando al lado opuesto al sentido de la marcha. Puedes tener libre ambas manos para actuar.
- **Cubrirse:** te deslizas completamente hacia un lado del animal, usándolo como cobertura. Necesitas mantenerte sujeto a la montura al menos con una mano. Hacer esto proporciona una cobertura de zona precisa (-40%) a los ataques a distancia desde el lado opuesto.

Si utilizas armas de fuego largas, con esta maniobra debes tener en cuenta que sólo podrás utilizarlas con una mano.

- **Descolgarse:** parecida a la anterior, esta maniobra te permite inclinarte completamente sobre un lado con la intención de golpear, dejar o recoger algo situado a ras de suelo. Necesitas mantenerte sujeto a la montura al menos con una mano.
- **Volteos:** permite hacer ciertas acrobacias o equilibrios cabalgando. Ponerse de pie sobre la silla o realizar saltos a un lado y a otro echando pie a tierra son los ejemplos más característicos. Suele ser necesario el uso de ambas manos para ejecutar las maniobras, pero debe aplicarse la lógica en cada caso.

Para volver a la posición original en la silla es necesario volver a gastar una acción y superar de nuevo una tirada de Cabalgar con los mismos modificadores. Si la maniobra tiene éxito, puedes actuar en el mismo asalto siempre que aún dispongas de una acción. Los éxitos, críticos, fallos o pifias tirando por las maniobras tienen los mismos efectos que para cualquier tirada de control de Cabalgar.

Cualquier ataque o habilidad que utilices mientras te mantienes en tu nueva posición en la silla sufre tu MR como modificador adicional. No puedes apuntar, desenfundar ni recargar mientras estás llevando a cabo estas maniobras.

"JUSTICIA" DUTCH: *con su 65% en Cabalgar y un 50% en Rifle, Dutch intenta salir de una situación apurada huyendo al galope mientras se cubre con su caballo y dispara. Para interponer su montura, al inicio del asalto debe lanzar Cabalgar con un modificador de -25% (-20% por la maniobra especial al galope y -5% por utilizar su carabina Spencer). Con su primera acción consigue realizar la maniobra cabalgando con un resultado de 32 y se mantiene a cubierto. Ahora para disparar por encima de la montura en su siguiente acción del asalto, aplica otro -40% (-20% por disparar en movimiento, -10% por su MR y -10% adicional por utilizar su Spencer a una mano), quedando su habilidad en 10% (no aplica otros modificadores por distancia en este caso).*

El siguiente asalto decide volver a la posición normal en la silla con su primera acción y disparar ya desde ahí con las dos manos en la segunda. En este caso, la tirada de Cabalgar sufre un -30% (-20% por la maniobra y -10% por utilizar un arma a dos manos), pero su habilidad de Rifle sólo sufrirá el -20% por disparar en movimiento.

Localizaciones montado

Acertar donde quieres a un blanco montado y en movimiento es bastante complicado. Las localizaciones expuestas cambian

con mucha rapidez y no es extraño acertar por error en la montura (aunque esto pueda tener consecuencias igualmente fatales para el jinete).

A distancia

Utilizando armas a distancia, si se ataca aleatoriamente o se apunta específicamente a las localizaciones de Abdomen o Piernas del objetivo montado, cuando se produce un fallo por un margen de diferencia igual o menor a un 10%, se habrá alcanzado a la montura.

En el caso de que se haya impactado en la montura con un disparo aleatorio utiliza, como siempre, el resultado obtenido en el dado de unidades del ataque. Ignora cualquier impacto en Pecho y Cabeza (se consideran disparos perdidos), pero los resultados de Abdomen, Piernas o Brazos se traducen en un golpe sobre el cuerpo del animal.

Los impactos involuntarios sobre la montura sólo aplican el daño fijo del arma. Además, es siempre una herida que se resta de forma general sobre los puntos de vida totales del animal.

Cuerpo a cuerpo

Si acertar a distancia desplazándose montado es complicado, utilizando armas cuerpo a cuerpo no lo es mucho menos. Aunque la proximidad entre los combatientes debería facilitar las cosas, resulta difícil golpear sobre ciertas localizaciones. Las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo sobre monturas se realizan de la manera habitual, aunque contemplando el modificador adicional de -20% por movimiento y, si se da el caso, cualquier otro modificador por maniobras o circunstancias especiales.

Combate entre jinetes

Cuando se enfrentan dos oponentes montados, es más difícil alcanzar las zonas inferiores del cuerpo y es menos probable golpear al animal por error.

La montura resulta alcanzada siempre que se falle un ataque por un margen de 10% o menos sobre la localización aleatoria (o específica) de Abdomen o Piernas. En los demás casos los impactos fallidos se consideran golpes al aire.

El impacto sobre el animal aplica sólo el daño fijo del arma más el MD del atacante y se considera siempre daño general sobre los puntos de vida totales de la montura.

Combate entre un jinete y un enemigo a pie

Cuando el atacante va a pie y falla su ataque cuerpo a cuerpo contra un jinete por un margen de 20% o menos siempre alcanza a la montura sin importar la localización.

Por el contrario, un jinete tiene más díficil para alcanzar las localizaciones inferiores de un oponente descabalgado. En este caso, para poder golpear en las Piernas o el Abdomen el jinete debe ir provisto con un arma de Asta o de Filo o, si lleva otro tipo de armamento, realizar con éxito una maniobra de descolgarse o un volteo. En cualquier otro caso, los impactos aleatorios en Abdomen o Piernas en realidad golpean el Pecho.

Caídas a caballo

Las lesiones producidas por la caída desde una montura no son algo que se deba desdeñar y pueden convertirse en fatales si el desplazamiento se realizaba al galope.

El daño provocado por este tipo de caídas nunca es localizado y se aplica directamente como daño general. Si por efecto de la caída los puntos de vida se reducen a menos de la mitad, el jinete debe realizar una tirada de Aguante sin modificador contra inconsciencia. Si se falla, cada asalto puede realizarse una nueva tirada hasta salir de ese estado.

Los impactos por caídas desde monturas son: 2 puntos al paso, 4 puntos al trote y 6 al galope. Todos estos impactos pueden tratar de reducirse a la mitad realizando con éxito una tirada de Saltar.

Daño y efectos sobre las cabalgaduras

Cada vez que la montura resulta alcanzada, el jinete debe lanzar inmediatamente una tirada de Cabalgar para dominarla o evitar los efectos de la posible caída. Los modificadores para estas tiradas dependen de la reacción del animal frente al golpe.

LESIONES DE LAS MONTURAS

1d10	Lesión
1-2	**Músculos doloridos.** Los músculos del animal se han sobrecargado por el esfuerzo. El animal se muestra tenso y pesado. **Recuperación:** 1d4 días de reposo y masajes sobre la zona. Consecuencias: pérdida de un 10% en la velocidad del animal.
3-4	**Inflamación de tendón o de una articulación.** Puede afectar al tensor suspensor o flexor y comúnmente aparece en la caña, el tobillo o el menudillo. El animal se muestra tenso y pesado. **Recuperación:** 1d4 días de reposo, vendajes y frío sobre la zona. **Consecuencias:** pérdida de un 10% en la velocidad del animal. Si no se respeta la recuperación, lanza 1d100 cada día que el animal es montado o trabaja. Hay un 25% de probabilidades de que se produzca una rotura de ligamentos (ver resultado 9).
5-6	**Contusión ósea.** Un golpe produce una magulladura en los puntos de encuentro de los huesos de la caña, el pie o el tobillo. El animal siente dolor moderado y cojea visiblemente. **Recuperación:** 1d4 meses de descanso. **Consecuencias:** pérdida de un 20% en la velocidad del animal. Si no se respeta la recuperación lanza 1d100 cada semana que el animal es montado o trabaja. Hay un 30% de probabilidades de que se produzca una rotura de hueso (ver resultado 10).
7-8	**Desgarro de ligamento suspensor o flexor.** El tendón se distiende por efecto de una torcedura o tirón. El animal sufre dolor moderado y cojea levemente. **Recuperación:** 1d4 semanas en reposo con vendajes y después 1d6 meses de ejercicio paulatino controlado sin carga. **Consecuencias:** pérdida de un 30% en la velocidad del animal. Si no se respeta la recuperación, lanza 1d100 cada día que el animal es montado o trabaja. Hay un 50% de probabilidades de que se produzca una rotura de ligamentos (ver resultado 9).
9	**Rotura de ligamento suspensor o flexor.** El tendón se rompe completamente y el animal apenas apoya la extremidad por lo que se desplaza con dificultad. **Recuperación:** 2d4 semanas en reposo con vendajes y después 1d10 meses de ejercicio controlado sin carga. **Consecuencias:** pérdida de un 50% en la velocidad del animal. Si no se respeta la recuperación, lanza 1d100 cada día que el animal es montado o trabaja. Hay un 60% de que la cojera sea crónica.
10	**Rotura del hueso de la caña.** Cuando intenta apoyar la pata el animal se dobla hasta media caña y vuelve a caer. Dolor intenso y falta de movimiento. **Recuperación:** inviable. El intento de recuperación sobre la articulación dañada es muy doloroso y acabaría afectando a otro de sus pies buenos. **Consecuencias:** normalmente el animal es sacrificado.

Si el animal se mueve al paso en el momento del impacto, la tirada de control del jinete no sufre modificador adicional.

Cualquier impacto recibido por el animal cuando se desplaza al trote o al galope requiere que la montura supere una tirada de REF×2 para no trastabillar y caerse.

Con un éxito el animal sólo se asusta y da un respingo. En este caso el jinete debe superar una tirada de Cabalgar con un modificador -10% para controlar al animal ese asalto.

Si el animal falla la tirada de REF×2, se cae y recibe 2 puntos más de daño general. Con un resultado de pifia tiene una mala caída recibiendo 4 puntos de daño y teniendo además que tirar 1d10 en la tabla de lesiones de monturas. En estos casos el jinete no hace tiradas de Cabalgar, pero puede intentar utilizar Saltar para reducir el daño producido por la caída a la mitad. Con una pifia en esta tirada, además de recibir el daño, el jinete queda atrapado bajo el animal.

Una montura siempre recibe daño general y la pérdida de puntos de vida tiene efectos inmediatos sobre sus capacidades.

Cuando el animal pierde un 20% de sus PV, todas sus tiradas sufren un modificador de -10% y su movimiento se reduce en un cuarto.

El modificador aumenta al -20% cuando pierde la mitad de los puntos de vida. Además, pierde 1 PV adicional cada asalto por efecto del sangrado y su velocidad disminuye a la mitad.

Cuando se encuentra a un 20% del total de su vida, el animal no puede desplazarse a otra velocidad que no sea al paso. Y debe superar tiradas de Aguante cada asalto para no desplomarse. Una vez en el suelo, no podrá levantarse por sus propios medios.

Puedes controlar el estado de salud de tu montura en todo momento a través del apartado correspondiente que figura en la sección de monturas de la ficha de aventurero.

Persecuciones

Tras varios días siguiendo pistas y rastros, al fin vislumbramos al grupo de Glenn al final de un claro mientras rellenaban sus cantimploras. El problema es que ellos también nos vieron a nosotros y montaron rápidamente clavando espuelas. Como no habíamos llegado tan lejos para renunciar ahora, nos lanzamos tras ellos en la cabalgada más condenadamente difícil que recuerdo, esquivando balas y ramas por doquier.

—Mathias Swagerty, ayudante

Estas situaciones se plantean cuando se trata de dar alcance a alguien o algo que se desplaza velozmente, probablemente tratando de escapar de su perseguidor.

Las persecuciones en *Far West* contemplan los desplazamientos a pie, montado o utilizando algunos tipos de vehículos.

Puedes estar intentando salvar tu pellejo o tratando de atrapar al enemigo, pero la cuestión es siempre la distancia que hay de por medio. El primer paso al iniciar una persecución es establecer la distancia en metros que hay entre los participantes y que unos tratan de neutralizar y otros de incrementar. Para iniciar una persecución, los integrantes deben comenzar separados por más de 2 metros (fuera del rango de combate cuerpo a cuerpo) y puede darse por finalizada cuando:

- El objetivo es alcanzado o abatido.
- El perseguido despista a su oponente (el perseguidor pierde el contacto visual durante 10 asaltos consecutivos) o la distancia que les separa se mantiene o aumenta transcurridos 15 minutos de persecución (3 turnos completos).
- Si cualquiera de los dos desiste por voluntad propia o al ser víctima del agotamiento.

La mayoría de las persecuciones pueden desarrollarse y resolverse perfectamente utilizando la estructura de acciones, pero mientras los contendientes no hagan nada más que intentar reducir las distancias, el DJ puede establecer que las tiradas y el cálculo de distancias sea por asalto completo (doblando las distancias) o turnos de 30 segundos (multiplicando las distancias por 10), 5 minutos (×100) o hasta una hora (×1.200), según el caso (por ejemplo, en persecuciones montados o sobre vehículos separados por grandes distancias).

Persecuciones a pie

Las personas pueden desplazarse a su máxima velocidad por acción tantos metros como su característica de REF y en un asalto completo corriendo esa distancia se dobla. Sin embargo, no es posible mantener esa velocidad punta de forma constante mucho tiempo y sólo pueden aguantar el ritmo corriendo tantos asaltos completos como tu puntuación en CPO.

Una vez superado tu límite de resistencia, para tratar de mantener constante tu velocidad, debes realizar tiradas de Aguante cada asalto, aplicando desde el primero un -10% adicional y acumulativo. Cada vez que se falla una tirada de Aguante la distancia que recorres por acción (o asalto) se reduce a la mitad. Cuando la distancia o el Aguante llegan a cero, te detienes agotado y debes descansar (puedes recuperar tanto Aguante como tu puntuación de CPO por cada asalto que pases parado recuperando el aliento, pero el movimiento no se restaura hasta haber restablecido todo el Aguante). Recuerda que mientras estás agotado todas tus habilidades y tiradas de característica se reducen a la mitad.

Alterar las distancias

Al principio de la persecución establece la distancia inicial que separa a los contendientes y realiza tiradas para determinar la iniciativa como habitualmente.

A continuación, siguiendo el orden establecido, cada participante realiza una tirada de REF×4 en cada acción de la persecución para evitar algún percance y determinar la distancia finalmente recorrida según lo que se establece en los siguientes puntos. Los metros recorridos por el perseguido se suman a la distancia inicial y los del perseguidor, se restan.

Con un éxito normal las distancias máximas que se recorren por acción corresponden siempre a los REF de cada individuo. Si el resultado es un fallo, resta 3 de los metros máximos posibles por acción.

Un éxito crítico suma 2 m a la distancia máxima por acción y con un resultado de pifia el contendiente se cae y no se desplaza ese asalto completo (entre caerse y lo que tarda en levantarse).

A la hora de aplicar la distancia recorrida siempre hay que tener en cuenta las penalizaciones al desplazarse en estado Malherido y Crítico (Movimiento a la mitad y a un tercio, respectivamente). La aplicación de estas penalizaciones se realiza después de haber aplicado las modificaciones a la distancia según la tirada de REF×4. Naturalmente los participantes en

persecuciones pueden actuar mientras corren, realizando algunas de las maniobras especiales de combate permitidas.

"JUSTICIA" DUTCH: *tras un breve tiroteo, el oponente herido de Dutch decide tratar de escapar a la carrera. La distancia que les separa inicialmente son 11 m y Justicia saldrá corriendo tras él. Con una puntuación en REF de 14 el tipo debe hacer tiradas por debajo de 56%. Dutch tiene REF 12, así que su porcentaje para su carrera es de 48%.*

La iniciativa determinó que el fugitivo actúa primero, así que lanza los dados y con un resultado de 32 suma 14 m a la distancia inicial. Ahora le toca a Justicia, que consigue también tener éxito con 27, pero como sólo corre 12 m por asalto, la distancia inicial se incrementa en 2 m pasando de 11 a 13 m.

En la siguiente acción el tipo falla su tirada de REFx4 con un 73, así que pierde 3 m y solamente recorre 11 m (14-3 por fallar la tirada). Dutch lanza y consigue un éxito con 44 de forma que se desplaza sus 12 m normales. La distancia que los separa se reduce 1 m y pasa a ser de 12 m.

A continuación, con un éxito de 18 el perseguido vuelve a conseguir desplazarse 14 m. Justicia lanza para seguirle el ritmo pero pifia con 100 y se cae. Este asalto no avanza. La distancia aumenta hasta los 40 m (12 m de la distancia original + 28 m que recorre el fugitivo en todo un asalto).

Cogiendo atajos

Los participantes en una persecución pueden tratar de sacar ventaja aprovechando la naturaleza del terreno por donde se desplazan, anticipándose a los posibles obstáculos y cogiendo atajos.

Cualquiera que desee beneficiarse del terreno puede, si lo desea, realizar una tirada con su habilidad Descubrir al inicio del asalto y antes de la tirada de REF (aplicando un -20% por movimiento). Con un éxito, cada acción de ese asalto que corra con éxito puede añadir 2 metros extra, y si además es un crítico, se añade 1 metro adicional. Con un fallo la distancia recorrida no se ve alterada por el terreno, pero una pifia indica una mala elección de la ruta y se restan 2 metros adicionales en cada acción, se tenga o no éxito en la tirada de REF.

"JUSTICIA" DUTCH: *viendo que su oponente es más rápido que él Dutch intenta atajar para recortar la distancia. Lanza por su habilidad de Descubrir (60%) aplicando el -20% al estar corriendo y logra un éxito con un resultado de 38. A continuación hace su tirada de carrera de REF×4 y también consigue superarla normalmente. Cada acción de correr con éxito de este asalto Justicia puede avanzar 14 m en lugar de los 12 que le corresponderían.*

Obstaculizar

En la mayoría de las persecuciones a pie aquellos que no quieren ser atrapados intentan usar todo lo que tienen a mano para estorbar el avance de sus perseguidores: empujar a la gente, derribar o arrojar objetos, cerrar puertas, etc.

El perseguido debe anunciar que trata de obstaculizar a su oponente al inicio de cada acción. Entonces su prueba de REF×4 sufre su MR como modificador adicional. Si el resultado es un éxito, su oponente también debe superar una tirada similar de REF×4 aplicando propio MR o resta 3 m al desplazamiento esa acción. Un crítico debe ser contrarrestado con el mismo resultado por parte del perseguidor. Si la tirada de obstaculizar es un fallo, el perseguido es quien resta 3 a sus metros recorridos y el perseguidor no ve afectada su carrera. Una pifia se traduce en una caída, como habitualmente.

Cuando se intenta obstaculizar o evitar esta maniobra no pueden hacerse otras acciones durante el desplazamiento.

"JUSTICIA" DUTCH: *a base de atajar Dutch está consiguiendo reducir la distancia que le separa de su objetivo por lo que éste intenta obstaculizarle lanzando al suelo unos barriles vacíos que encuentra a su paso. Con REF 14 y un MR de -10%, necesita un resultado de 46% o menos. Supera la tirada con un resultado de 23 y se desplaza sus 14 m normales dejando a su paso los barriles derribados. Para esquivar los toneles Dutch debe lanzar ahora bajo 38% (48% de sus REF×4 -10% por su propio MR). Con un fallo de 62 Justicia pierde 3 m de desplazamiento esta acción y sólo recorre 9 m debido al obstáculo de los barriles. La distancia total se ha incrementado 5 m en esta acción.*

Persecuciones sobre monturas

Una furiosa persecución a galope tendido se diferencia de una realizada a pie en que la pericia del jinete se combina con las características y potencia del animal.

Aunque un caballo se desplaza mucho más rápido que una persona, su capacidad de aguante a máxima velocidad es muy parecida (tantos asaltos como su puntuación en CPO y luego

su velocidad se reduce directamente a la mitad, ver 'Desplazamientos de monturas', pág. 224).

En lugar de tiradas por REF, los participantes en una persecución sobre monturas utilizan el resultado de sus tiradas con la habilidad Cabalgar para afectar a las distancias recorridas por el animal. Las persecuciones montados pueden realizarse al galope o al trote, pero en cualquier caso es necesaria siempre una tirada de Cabalgar al inicio de cada acción (o asalto o turno según el caso), que también sirve para controlar al animal (no es necesario hacer una doble tirada al galope).

Si combates o actúas montado durante la persecución, recuerda aplicar los modificadores especiales según las maniobras o las circunstancias a las tiradas de Cabalgar (ver 'Combate sobre monturas', pág. 115).

Con un éxito normal de su jinete una montura se desplaza la distancia máxima que dicta su Galope. Si el resultado es un fallo, resta 5 a su distancia máxima.

Un éxito crítico suma 10 m a la distancia en Galope y un resultado de pifia debe consultarse en la tabla de pifias cabalgando.

"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch (Cabalgar 65%) está persiguiendo sobre su habitual caballo Morgan (CPO 36, REF 34) a un prófugo de la justicia (Cabalgar 68%) que monta un Appaloosa (CPO 33, REF 29). Inicialmente se encuentran separados por 100 metros.*

El fugitivo tiene la iniciativa y en la primera acción, al ir al galope, lanza por su habilidad normalmente (no hace otra cosa que espolear al caballo para poner tierra de por medio). Con un resultado de 47 logra un éxito y recorre 29 m. Dutch hace lo propio y obtiene 50% en Cabalgar, así que se desplaza 34 m. La distancia entre ambos se reduce a 95 m.

La siguiente acción el perseguido falla su tirada con un resultado de 81%, por lo que solamente recorre 24 m (29-5 por el fallo). Dutch, por el contrario, logra un éxito crítico con un 06, así que esta acción puede recorrer 44 m (34+10). La distancia se ha reducido de nuevo, ahora hasta los 75 m.

Atajos y obstáculos sobre la montura

Puedes aprovechar las características del terreno mientras galopas en una persecución de la misma forma que cuando lo haces a pie, superando una tirada de Descubrir al inicio del asalto aplicando un -20% por movimiento. Con un éxito, se añaden 5 metros adicionales ese asalto en cada acción con éxito cabalgando; si además es un crítico, añade otros 2 m adicionales. Con un fallo la distancia recorrida no se modifica, pero un resultado de pifia resta 5 metros adicionales al desplazamiento de tu montura por acción, ese asalto.

Obstaculizar montado obliga a aplicar el MR del jinete a su tirada de Cabalgar y no permite hacer nada más sobre la montura. Si el perseguido tiene éxito, obliga a su oponente a realizar la misma operación o perderá 7 m en su distancia de desplazamiento para esa acción.

Persecuciones en vehículos

En ocasiones, diligencias, carretas y otros tipos de carruajes se ven en la necesidad de huir a toda velocidad de codiciosos salteadores o de indios furiosos. Las persecuciones en estos casos funcionan igual que cuando se realizan sobre monturas, pero en lugar de Cabalgar, la persona a los mandos del vehículo debe utilizar la habilidad Conducir carro o la que corresponda al tipo de vehículo al inicio de cada asalto.

Coches de caballos, carros y diligencias

Los vehículos de tracción animal pueden constar de uno o varios animales. En el caso de carruajes tirados por más de un animal, lo habitual es configurar el total (2, 4 o 6) en diferentes filas y por parejas.

Los ejemplares para los tiros de carruajes se seleccionan especialmente con un tamaño, característica y constitución similares para facilitar que todos trabajen como una unidad y, además, suelen ser animales más fuertes y resistentes.

Las características de juego de velocidad y aguante de un tiro múltiple se calculan restando a los REF y el CPO de cualquiera de los animales (se considera que todos poseen las mismas puntuaciones) una cifra dependiendo del peso del carruaje del que tiran. Con la cifra resultante se calculan las distancias de desplazamiento por acción para el vehículo según cada tipo de velocidad (paso, trote, galope) como si se tratara de una montura individual.

Cuando un tiro está conformado por menos animales de los adecuados para el tipo de carruaje, resta 4 a REF y a CPO por cada animal de menos. Esto se aplica igualmente si, temporalmente, se mezclan animales con características diferentes en el tiro o alguno de ellos resulta herido o lesionado.

MODIFICADORES A LA VELOCIDAD DEL CARRUAJE

Peso	Modificador a REF y CPO
Sin carga. Sólo conductor y acompañante.	SM
Media carga. Conductor y hasta medio pasaje (con equipaje) o la mitad de la capacidad de carga del vehículo.	-4
Carga normal. Conductor y pasaje completo (con equipaje) o la capacidad de carga del vehículo.	-6
Carga máxima. Conductor y pasaje (con equipaje) o carga superando hasta un 20% la capacidad del vehículo.	-8
Sobrecargado. Conductor y pasaje (con equipaje) o carga superior al 20% de la capacidad del vehículo.	-10
Por cada animal de menos, herido o inferior en el tiro designado para el vehículo	-4

Puedes encontrar las características de los animales de tiro en las páginas 222 a 224 e información sobre carruajes en las páginas 336 y 337.

"JUSTICIA" DUTCH: *Morgan "Triple" Dexter y "Justicia" Dutch viajan a la ciudad a por provisiones en una carreta tirada por dos caballos (fabricada por Bain Wagon Co. en Texas). Las características de los animales del tiro son CPO 38 y REF 30. A la ida van de vacío, por lo que las características no sufren modificadores y en este caso el vehículo puede desplazarse 5 m por acción al paso (REF/6), 15 m al trote (REF/2) y 30 m (REF) al galope. Pueden aguantar 38 asaltos completos a la máxima velocidad (unos 4 minutos). Sin embargo, regresan con la carreta cargada hasta la mitad con provisiones, de forma que deben restar 4 a los REF y CPO de su tiro y sus velocidades de desplazamiento quedan: 4, 13 y 26 m. Su resistencia ha disminuido a 34 asaltos (3 minutos y medio, aproximadamente).*

Ten en cuenta que si combates o actuas sobre un vehículo en movimiento tienes que aplicar los modificadores apropiados según las maniobras o las circunstancias a las pruebas de Conducir carro.

Con un éxito normal del conductor el vehículo se desplaza la distancia máxima que dicta el Galope de su tiro. Si el resultado es un fallo, resta 5 metros por acción.

Un éxito crítico suma 10 m a la distancia en Galope y con un resultado de pifia lanza 1d10 en la tabla de esta página.

Cogiendo atajos y obstaculizando

Es posible tratar de coger atajos y beneficiarse del terreno a los mandos de un carruaje utilizando la habilidad Descubrir como habitualmente, aplicando el modificador adicional de -20% por movimiento. Con un éxito, añade 5 metros por acción a la distancia del desplazamiento y con un crítico suma otros 2 m adicionales por acción. Con un fallo la distancia recorrida no se modifica y con una pifia resta 5 metros al desplazamiento del vehículo por acción en ese asalto.

PIFIAS CON CARRUAJES

1d10	Consecuencia
1-2	**Bache.** Una piedra o un ligero hoyo del camino hace que pierdas el asalto tratando de controlar el vehículo. La velocidad máxima se reduce a la mitad en este asalto.
3-4	**Golpe menor.** Un accidente inesperado del terreno provoca que sueltes las riendas y cualquier otro objeto que llevaras en la mano. Durante unos momentos el tiro se descoordina y necesitas perder el asalto tratando de recuperar el control. El golpe produce un problema mecánico menor y la velocidad se reduce a la mitad hasta que se solucione el problema mecánico. **1d6 Problema** 01-02 Freno atascado. 03-04 Rueda dañada. 30% para que se rompa, cada asalto. 05-06 Eje dañado. Cada asalto 30% de probabilidades de rotura.
5-6	**Obstáculo.** El tiro tropieza con un bache muy pronunciado. Haz una tirada de Suerte y si la fallas lanza 1d10 en la tabla de lesiones de monturas de la pág. 117 por uno de los animales. En cualquier caso el tiro se detiene y no avanzas este asalto. Cuando se reanude la marcha debes aplicar el penalizador a la velocidad en caso de que el animal haya resultado lesionado (si la lesión es una rotura de hueso, no puedes proseguir con ese animal en el tiro).
7-8	**Derrape.** El vehículo patina abruptamente por la parte trasera aunque no llega a volcar. Si el vehículo iba al trote o al galope, todo el que viaje en él, incluido el conductor, debe superar una tirada de DES×4 (aplicando el -15% por movimiento) para poder sujetarse y no salir despedido. El daño general, no localizado, por la caída es de 4 puntos al trote y 6 al galope. Si el conductor salió despedido, el vehículo va perdiendo la mitad de la velocidad cada asalto hasta que acaba por detenerse.
9	**Problema mecánico serio.** Has forzado tanto la marcha que ha afectado seriamente a la estructura del vehículo. Lanza 1d6 para conocer el problema: **1d6 Problema** 01-02 Freno roto. El vehículo no puede ser detenido utilizando el freno. 03-04 Rueda rota. Una de las ruedas se desprende de su eje o bien se rompe. Si tratas de continuar en esas condiciones, la velocidad se reduce a un tercio del total. 05-06 Eje roto. Uno de los ejes se parte. Lanza Conducir carro con un modificador adicional de -20% para evitar volcar e ir directamente al punto 10 de la tabla. Si el conductor logra controlarlo, el vehículo reduce su velocidad en este asalto a 1/3 de lo normal y se detiene al final del mismo sin poder proseguir la marcha.
10	**Vuelco.** Tu falta de dominio hace que el vehículo se desequilibre y acabe venciéndose completamente hacia un lado. Todos los ocupantes del vehículo sufren 4 puntos de daño al trote y 6 al galope por el impacto. El tiro completo tropieza y cae. Lanza 1d10 en la tabla de lesiones de las monturas por cada animal. Si el carruaje era cerrado es necesaria una tirada con éxito de DES×4 para facilitar la salida de los ocupantes. Además, el vehículo sufre un problema mecánico serio. Lanza 1d6 y consulta en la tabla el punto 9.

Un conductor no puede obstaculizar mientras conduce un vehículo de tracción animal, pero si cuenta con algún acompañante, éste podría realizar las acciones necesarias (lanzar objetos, golpear, etc.) para entorpecer la marcha de los oponentes. En esos casos los perseguidores siempre aplican su MR a las tiradas de la habilidad que estén utilizando (REF si van a pie, Cabalgar si van montados o Conducir carro si circulan a las riendas de un carruaje) y en caso de fallo, pierden las distancias indicadas según el medio de desplazamiento (3 m a pie, 5 m montado o en vehículo).

Vehículos mecánicos: ferrocarril, embarcaciones y automóviles

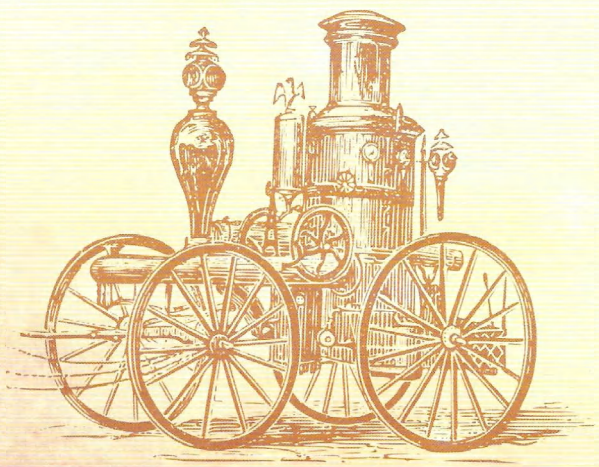
Los incesantes avances tecnológicos y particularmente la utilización de la máquina de vapor permiten el uso de otros tipos de vehículos en las persecuciones. Los incipientes trenes, barcos e incluso automóviles no son mucho más veloces que los caballos, por ejemplo, pero tienen la gran ventaja de no ser susceptibles al cansancio.

La velocidad media de una locomotora de vapor varía mucho según el modelo, la carga que arrastra y lo bueno que sea el trazado por el que transita. Algunas líneas, especialmente en el sur donde se utilizan raíles de madera o de poca calidad, permiten una velocidad media que apenas llega a los 25 km/h. En teoría, en condiciones óptimas una locomotora puede correr a unos 75 km/h tirando de un tren o superar los 100 km/h si se desplaza ella sola. Lo más habitual en la realidad es una velocidad media rondando los 50 km/h.

Por otro lado, un barco de vapor a favor de la corriente del río puede llegar a alcanzar los 35 km/h (como siempre dependiendo del tipo de barco), mientras que si se desplaza contracorriente solamente alcanza unos 15 km/h.

A partir de la década de 1890 los primeros automóviles con motores de petróleo o gasolina comienzan a aparecer aunque su producción no se inicia hasta 1900. La velocidad máxima de los nuevos automóviles no supera inicialmente los 20 km/h y aunque con el tiempo se va incrementando, realmente su presencia es prácticamente inexistente en la Frontera.

Todos los vehículos mecánicos tienen indicados en su descripción la velocidad máxima que pueden alcanzar, tanto por hora como por acción. Para conducir un tren es necesaria la habilidad Conoc. ferrocarril, mientras que para maniobrar un barco se utiliza Navegar. Para manejar un automóvil es necesario añadir una habilidad excepcional de Conocimientos sin base (en este caso, automóvil) en la ficha de aventurero.



Cuando participan en persecuciones, el éxito con la habilidad de control del vehículo le permite desplazarse al máximo de su velocidad. Si el resultado es un crítico, se añade un 10% sobre el máximo. Un resultado de fallo hace perder un 20% del desplazamiento máximo. Con un resultado de pifia se produce un accidente descarrilando, volcando o embarrancando.

Los vehículos mecánicos pueden perpetuar la persecución mientras tengan combustible, alguien manejándolos y sea posible su desplazamiento (si la vía o el río son impracticables, por ejemplo, no podrán continuar su marcha).

Naturalmente otras circunstancias también pueden afectar a la velocidad de este tipo de vehículos: el terreno o las condiciones metereológicas entre otros.

Puedes encontrar más información sobre el ferrocarril y las embarcaciones a vapor en el apartado 'Transportes y viajes' de la página 334.

PIFIAS CONDUCIENDO VEHÍCULOS MECÁNICOS

1d10	Consecuencia
1-2	**Maquinaria forzada.** Tu conducción al límite acaba por afectar a la maquinaria. La velocidad máxima se reduce un 20% hasta que la maquinaria sea revisada y reajustada.
3-4	**Problema mecánico leve.** Tu estilo de conducción ha dañado alguna pieza menor del vehículo y éste reduce su velocidad a la mitad hasta que sea revisado y reparado.
5-6	**Problema mecánico serio.** Se ha roto alguna parte importante de la maquinaria. El vehículo divide a la mitad su velocidad cada asalto hasta que acaba por detenerse y no volverá a funcionar hasta que se repare o sustituyan las partes afectadas.
7-8	**Salida de vía, descarrilamiento o embarrancar.** El exceso de velocidad o una maniobra en falso provocan que el vehículo se salga de la trayectoria establecida. Los ocupantes del vehículo deben superar una tirada de DES×4 (aplicando el modificador de -20% por movimiento) para evitar salir despedidos. Si superan la tirada, reciben 1 punto de daño por cada 10 km/h de velocidad del vehículo. Si salen despedidos, reciben 2 puntos de vida por cada 10 km/h de velocidad.
9	**Choque violento.** Pierdes completamente el control del vehículo que se sale de su trayectoria normal y choca contra algún obstáculo adyacente. Todos los ocupantes deben superar una tirada de Suerte (sin modificadores) para determinar si salen despedidos o no. Si superan la tirada, salen despedidos y reciben 2 puntos de vida por cada 10 km/h de velocidad del vehículo. Si la fortuna no les acompaña, reciben todo el impacto del choque sufriendo 4 puntos de daño por cada 10 km/h de velocidad del vehículo.
10	**Vuelco.** Al perder el control, el vehículo hace varios trompos y acaba volcando. Los ocupantes del vehículo deben superar una tirada de Suerte (sin modificadores) para comprobar si salen despedidos o quedan atrapados en el vehículo. Si superan la tirada, salen despedidos y reciben 3 puntos de vida por cada 10 km/h de velocidad del vehículo. Si no tienen suerte, reciben todo el impacto del choque sufriendo 5 puntos de daño por cada 10 km/h de velocidad del vehículo y además quedan atrapados en el interior. Para poder salir del vehículo (una vez quede totalmente detenido) es necesario superar con éxito una prueba de DES×4.

Heridas y secuelas

Como aventurero en el despiadado entorno de la Frontera tu integridad física y tu salud es sometida a prueba de forma casi constante. Casi todo lo que hay ahí fuera puede dañarte y poner en peligro tu supervivencia.

El baremo del estado de salud general lo marcan los puntos de vida que conservas en cada momento. Si llegas a perderlos todos, morirás con casi total seguridad.

Los puntos de vida dependen de la puntuación en la característica CPO y se distribuyen entre los distintos estados de salud como indica la siguiente tabla.

PUNTOS DE VIDA Y ESTADO DE SALUD

CPO	Estado de salud				
	Intacto	Herido	Malherido	Crítico	Moribundo
1	—	—	—	1	02+
2	—	—	1	2	03+
3	—	1	2	3	04+
4	1	2	3	4	05+
5	1-2	3	4	5	06+
6	1-2	3-4	5	6	07+
7	1-3	4-5	6	7	08+
8	1-3	4-6	7	8	09+
9	1-4	5-7	8	9	10+
10	1-4	5-7	8-9	10	11+
11	1-4	5-7	8-10	11	12+
12	1-5	6-9	10-11	12	13+
13	1-5	6-9	10-12	13	14+
14	1-6	7-10	11-13	14	15+
15	1-6	7-11	12-14	15	16+
16	1-6	7-11	12-14	15-16	17+
17	1-7	8-12	13-15	16-17	18+
18	1-7	8-12	13-16	17-18	19+
19	1-8	9-14	15-17	18-19	20+
20	1-8	9-14	15-18	19-20	21+

Los estados de salud y control del daño

Dale un vistazo al apartado SALUD de la ficha del aventurero. Básicamente, cada vez que recibes 1 punto de daño se marca una de las casillas blancas situadas bajo uno de tus puntos de vida, indicando que lo has perdido temporalmente. El apartado donde se encuentre esa casilla determina tu Estado de salud (ES) actual.

Cada estado conlleva ciertas secuelas, modificadores al uso de las habilidades y limitaciones al movimiento en función de la gravedad. La dificultad para curar las heridas y restablecer tu salud también es diferente según tu estado de salud.

Intacto

Tu salud aún no acusa la pérdida de daño que todavía es de escasa importancia.

- **Modificadores a las habilidades:** tus habilidades no se ven perjudicadas por tus heridas.
- **Movimiento:** no se ve afectado en absoluto.
- **Hemorragia adicional:** no hay.
- **Inconsciencia:** no hay riesgo de perder el sentido.
- **Sanar:** curar a un aventurero en estado Intacto es bastante sencillo y las tiradas de Primeros auxilios o Medicina no sufren modificador adicional alguno.

Herido

El daño acumulado aún no afecta de forma apreciable a tus capacidades, aunque implica cierto empeoramiento de la salud.

- **Modificadores a las habilidades:** ninguno de momento.
- **Movimiento:** no se ve afectado.
- **Hemorragia adicional:** no hay.
- **Inconsciencia:** no hay riesgo de perder el sentido.
- **Sanar:** las tiradas de Primeros auxilios o Medicina para recuperar a un herido sufren un modificador adicional de -5%.

Descripción del apartado de Salud del aventurero

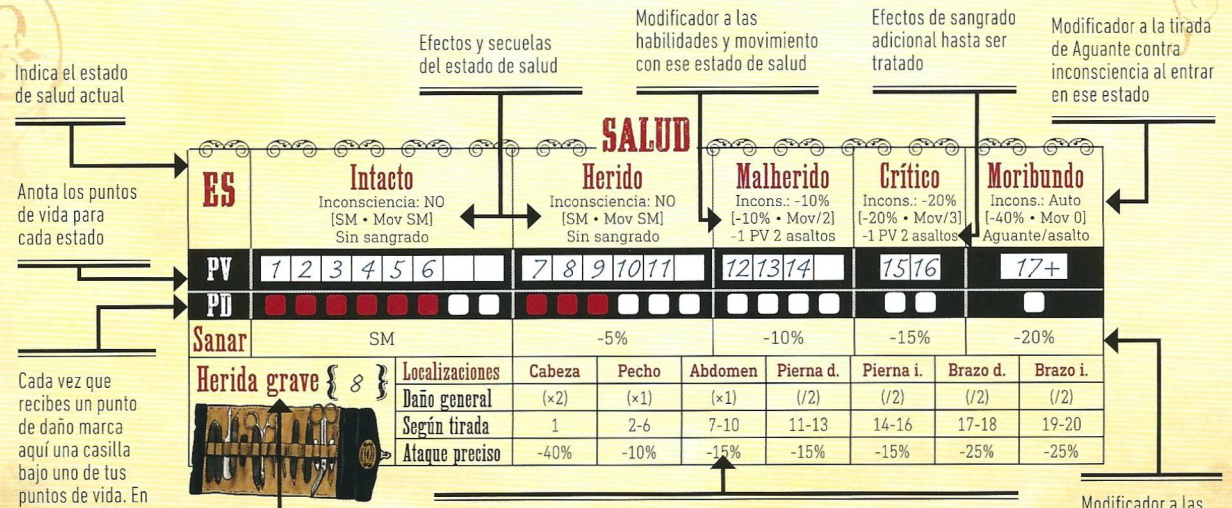


Tabla de localizaciones

- **Daño general:** ajuste del daño inicial del impacto según la localización afectada. El resultado son los puntos de daño que se anotan.
- **Según tirada:** resultado en el dado de unidades (d20) de la tirada de ataque asignado a esa localización.
- **Ataque preciso:** modificador aplicable a la tirada de ataque si quiere acertarse a propósito en esa localización.

Ejemplo de anotación y control del daño

"Justicia" Dutch posee una puntuación en Cuerpo de 16, por lo que después de consultar la tabla de puntos de vida y estado de salud anotamos los puntos en las siguientes casillas y apartados:

SALUD

ES	Intacto Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Herido Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Malherido Incons.: -10% [-10% • Mov/2] -1 PV 2 asaltos	Crítico Incons.: -20% [-20% • Mov/3] -1 PV 2 asaltos	Moribundo Incons.: Auto [-40% • Mov 0] Aguante/asalto
PV	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11	12 13 14	15 16	17+
PD	○○○○○○○○	○○○○○○	○○○○	○○	○
Sanar	SM	-5%	-10%	-15%	-20%

Supongamos que Dutch se ve inmerso en un tiroteo durante el cual recibe un impacto final de 5 PD. Marcamos los cinco cuadros situados bajo las casillas correspondientes al 1-5. Ahora ya sabemos que "Justicia" está intacto, no sufre efectos negativos por la herida, no hay pérdida de sangre y para recuperar esos puntos es necesaria una tirada de Primeros Auxilios o Medicina sin ningún modificador.

SALUD

ES	Intacto Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Herido Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Malherido Incons.: -10% [-10% • Mov/2] -1 PV 2 asaltos	Crítico Incons.: -20% [-20% • Mov/3] -1 PV 2 asaltos	Moribundo Incons.: Auto [-40% • Mov 0] Aguante/asalto
PV	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11	12 13 14	15 16	17+
PD	●●●●●○○○	○○○○○○	○○○○	○○	○
Sanar	SM	-5%	-10%	-15%	-20%

En el siguiente asalto sufre una nueva herida de 7 PD, así que tachamos los siguientes siete círculos situados bajo los números del 6 al 12.

SALUD

ES	Intacto Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Herido Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Malherido Incons.: -10% [-10% • Mov/2] -1 PV 2 asaltos	Crítico Incons.: -20% [-20% • Mov/3] -1 PV 2 asaltos	Moribundo Incons.: Auto [-40% • Mov 0] Aguante/asalto
PV	1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11	12 13 14	15 16	17+
PD	●●●●●●○○	●●●●●○	●○○○	○○	○
Sanar	SM	-5%	-10%	-15%	-20%

El estado de Justicia ha evolucionado ahora a Malherido. En primer lugar debe superar una tirada de Aguante contra inconsciencia con un modificador de -10% si no quiere caer redondo. A partir de ahora todas sus habilidades sufren un modificador adicional de -10% y todo su movimiento queda reducido a la mitad de sus valores normales. Como efecto de sangrado de sus heridas, pierde 1 PV cada dos asaltos a partir del siguiente en el que ha recibido el impacto. Para salir de la inconsciencia, detener la hemorragia y recuperar Puntos de vida es necesaria una tirada de Primeros Auxilios o Medicina con un modificador adicional de -10%.

Malherido

A partir de este momento la cosa comienza a ponerse seria. La acumulación del daño tiene, ahora sí, secuelas visibles.

- **Modificadores a las habilidades:** la debilidad provoca un modificador adicional a todas las habilidades de -10%.
- **Movimiento:** todo el movimiento se reduce a la mitad.
- **Hemorragia adicional:** se pierde 1 PV adicional cada dos asaltos hasta aplicar con éxito Primeros auxilios o Medicina.
- **Inconsciencia:** al entrar en este estado hay que superar una tirada de Aguante con -10% adicional para no caer inconsciente.
- **Sanar:** la curación comienza a complicarse y Primeros auxilios y Medicina sufren un modificador adicional de -10% para tratar al paciente en este estado.

Crítico

En este estado la gravedad del personaje es bastante patente y se acerca peligrosamente a un punto sin retorno.

- **Modificadores a las habilidades:** -20% adicional a todas sus habilidades.
- **Movimiento:** todo el movimiento reducido a 1/3.
- **Hemorragia adicional:** se pierde 1 PV adicional cada dos asaltos hasta aplicar con éxito Primeros auxilios o Medicina.
- **Inconsciencia:** al entrar en este estado hay que superar una tirada de Aguante con -20% adicional para no caer inconsciente.
- **Sanar:** la curación requiere dominar los Primeros auxilios y Medicina que sufren un modificador adicional de -15% para recuperar puntos y salir de este estado.

Moribundo

La palabra lo dice todo: estás al borde de la muerte.

- **Modificadores a las habilidades:** -40% adicional a todas sus habilidades.
- **Movimiento:** no puedes moverte.
- **Hemorragia adicional:** no se considera. El texto de este apartado indica que ha de superarse una tirada de Aguante cada asalto que se permanezca en este estado para continuar con vida.
- **Inconsciencia:** al llegar a moribundo caes sin sentido automáticamente.

- **Sanar:** recuperar a un aventurero moribundo resulta bastante complicado y las tiradas de Primeros auxilios y Medicina sufren un modificador adicional de -20% para estabilizar y tratar de salir de ese estado de salud.

Cuando un ataque con éxito se materializa en un impacto, primero se calcula el daño total del arma utilizada. A continuación, se aplica cualquier elemento externo que pueda alterar la potencia del golpe (modificadores o protecciones, por ejemplo) y, por último, se aplica el ajuste de localización. Si el atacante eligió una localización concreta, ya sufrió en su tirada el modificador correspondiente y el ajuste indicado en la tabla se aplica sobre el daño calculado. Si la localización se dejó al azar, entonces el resultado del dado de unidades (d20) de la tirada de ataque muestra en qué parte del cuerpo se produce el impacto.

El daño resultante tras aplicar el ajuste de localización se anota tachando tantas casillas debajo de los puntos de vida escritos como puntos finales produjo el impacto. La última casilla marcada es la que indica el estado de salud en que queda el aventurero tras haber sido alcanzado.

Inconsciencia

Al alcanzar ciertos estados de salud y al recibir heridas graves, debe realizarse una tirada de Aguante contra inconsciencia. Cuando se trata de un empeoramiento de la salud, a esta tirada se aplica siempre el modificador indicado en el apartado del nuevo estado de salud alcanzado. En el caso de las heridas graves, su tirada de Aguante contra inconsciencia no suele sufrir ningún modificador adicional, excepto cuando debido a su efecto el estado de salud pase a Malherido o Crítico, que se aplica el modificador para el estado correspondiente (pero a cambio no hay que realizar una segunda tirada). Si se supera la prueba, el individuo continúa en pie y puede actuar aplicando el resto de los efectos según su estado de salud.

Si se falla la tirada, el personaje cae sin sentido. Ésta es una caída sin control y se suelta todo objeto que se lleve en las manos en ese momento. Un personaje inconsciente no puede hacer nada excepto nuevas tiradas de Aguante cada asalto (aplicando sólo el modificador según su estado) hasta conseguir un éxito que le haga despertar.

Si la persona cae inconsciente por efecto de un noqueo (ver maniobras especiales cuerpo a cuerpo), no puede intentar despertar por sí misma y permanece sin sentido un mínimo de 1 asalto si el ataque tuvo éxito normal, añadiendo un asalto más por cada categoría de éxito adicional en el noqueo.

Una persona inconsciente (incluidos los individuos noqueados) puede ser despertada por cualquier otra que supere una tirada de Primeros auxilios o Medicina aplicando el modificador adicional del apartado Sanar del estado de salud del herido.

Ten en cuenta que alguien que despierte sin haber sido sanado debe seguir aplicando los efectos correspondientes a su estado de salud, pero no tiene que volver a tirar contra inconsciencia hasta que vuelva a ser herido y su estado lo determine.

"JUSTICIA" DUTCH: *durante un combate y tras haber recibido varios impactos Dutch ha perdido 12 puntos de vida y ahora su estado de salud pasa a Malherido. Automáticamente debe superar una tirada para no caer inconsciente con un modificador -10%. Con 83% en Aguante necesita un resultado de 73 o menos con el dado d100. Falla con 91 así que se desploma. Si nadie lo saca de ese estado antes podrá despertar si supera en el siguiente asalto otra tirada de Aguante por debajo de 73.*

Por otro lado, su amigo Morgan Dexter puede tratar de reanimarle cada asalto utilizando Primeros auxilios o Medicina con un modificador adicional de -10%.

Combatir y desplazarse herido

Un individuo herido debe lidiar constantemente con el dolor y el debilitamiento fruto del daño recibido, lo que altera el desempeño normal de sus movimientos y actos.

Los efectos sobre las habilidades y el movimiento se aplican inmediatamente al entrar en el estado de salud y sólo desaparecen completamente si el estado mejora.

Actuar sin estar en plenitud de condiciones hace las cosas mucho más difíciles y el modificador a la habilidad indicado por el estado de salud se acumula con cualquier otro que sea aplicable por dificultad, circunstancias o maniobras.

Del mismo modo, la reducción al movimiento se tiene en cuenta en primer lugar, antes que cualquier otro ajuste, y puede impedir la ejecución de ciertas maniobras si la cantidad de movimiento por asalto desciende a cero.

"JUSTICIA" DUTCH: *cuando Justicia logra al fin despertar corre para tratar de ponerse a cubierto. Normalmente se desplazaría hasta 12 m por acción, pero en su estado de malherido solamente puede recorrer como máximo la mitad de esa distancia: 6 m.*

Desde su nuevo parapeto, como sigue en el mismo estado, su habilidad de Revólver se reduce del 75% normal que posee al 65% debido al -10% por estar Malherido, antes de aplicar cualquier otro modificador según el ataque que intente.

Sangrados

Las hemorragias de las heridas todavía abiertas producen una pérdida constante de puntos de vida que pueden terminar por liquidarte si no le pones remedio a tiempo.

La pérdida de PV indicada en los efectos de cada estado de salud se comienza a aplicar a partir del siguiente asalto en el que entras en el estado y debe ser detenida utilizando con éxito Primeros auxilios o Medicina (aplicando el modificador del estado de salud). No es necesario que el estado de salud mejore para detener la hemorragia y es suficiente con el éxito en la sanación.

Cuando el sangrado no se detiene y el estado pasa a otro donde se indica una nueva pérdida de PV, las dos se acumulan (aplicando -2 en total) y se aplican en los asaltos siguientes. Una sola curación con éxito detiene todos los sangrados. Cuando ya no sufres hemorragias y mejoras a un estado que indica sangrado no debes aplicarlo hasta que seas herido otra vez.

"JUSTICIA" DUTCH: *habiendo acumulado 12 puntos de daño, Dutch se encuentra malherido y debe restar 1 PV cada dos asaltos a partir de esta última herida. El siguiente asalto, en el que corre a cubrirse, no hay pérdida, pero resta 1 PV en el segundo, cuando comienza a disparar desde su nuevo parapeto. Al final de ese asalto recibe una nueva herida de 2 puntos, por lo que su estado pasa de Malherido a Crítico (-15 PV) y debe superar una tirada de Aguante con un -20% para no caer sin sentido. Falla al realizar la tirada y se desploma. Cuando pasen dos asaltos más perderá 2 PV adicionales y llegará al estado Moribundo.*

Por suerte "Triple" Dex está allí y antes de que Justicia empeore trata de estabilizarle con Primeros auxilios (55%) aplicando un -20% por su estado Crítico. Con un resultado de 32 detiene la hemorragia y Dutch sale de la inconsciencia.

Esquivando la muerte

Cuando alguien se encuentra tan mal que alcanza el estado Moribundo realmente es necesario un milagro para que no se vaya al otro barrio.

Cada asalto en este estado terminal después del primero requiere superar una tirada de Aguante con un modificador de -10% que se acumula cada asalto. Si se falla una tirada o el Aguante llega a cero el personaje muere definitivamente.

La situación se detiene en cuanto el aventurero logre ser estabilizado y su estado de salud mejore (aunque sea sólo por un punto) mediante una tirada de Medicina o Primeros auxilios con un modificador adicional de -20% (el éxito en esta tirada también saca al aventurero moribundo de la inconsciencia).

"JUSTICIA" DUTCH: *aunque ha tenido suerte de momento, supongamos que Dexter no hubiera estado a su lado y Dutch hubiese llegado realmente a Moribundo. El siguiente asalto en ese estado necesita superar una tirada de Aguante (83%) por debajo de 73%, pasados 6 segundos, la tirada será por debajo de 63%, luego por debajo de 53% y así hasta llegar a cero, si no ha fallado y muerto antes, o alguien le sana con éxito.*

Heridas graves

Un impacto único que suponga una gran cantidad de daño provoca automáticamente una herida grave, que tiene consecuencias especiales para la salud.

Cada individuo posee su propio límite de herida grave en función de su puntuación en Cuerpo. Un impacto único igual o superior a CPO/2, después de aplicar el modificador al daño y el ajuste de localización, se considera una herida grave.

Al sufrir una herida de este tipo, además de realizar una tirada de Aguante contra inconsciencia, hay que realizar una tirada con 1d10 en la tabla de secuelas graves de la localización donde se produce el impacto.

Cuando el golpe recibido se considera daño general (como una caída de un caballo, por ejemplo) hay que determinar una localización aleatoria lanzando 1d20 para determinar qué parte del cuerpo se ha llevado la peor parte y sufre la secuela. Nunca se aplica el ajuste por localización al daño considerado general. Luego realiza una tirada con 1d10 en la tabla de secuelas de la localización específica.

Las secuelas de las heridas graves tienen efecto de forma inmediata y en la mayoría de los casos son permanentes. Anota la localización y los detalles pertinentes en el apartado Heridas y secuelas de la ficha de aventurero.

"JUSTICIA" DUTCH: *con una puntuación en CPO de 16 puntos, cada impacto final recibido de 8 puntos o más se traduce en una herida grave para Dutch.*

En una de sus habituales refriegas Justicia recibe un impacto final de 9 puntos en el abdomen. Se trata de una herida grave y, por tanto, lanza primero contra inconsciencia sin aplicar ningún modificador adicional (en este caso porque su estado de salud no pasa a Malherido ni Crítico) y después (independientemente de si cae sin sentido o no) lanza 1d10 en la tabla correspondiente: 5. Ahora el cazador de recompensas añade una nueva cicatriz característica a su ya extensa colección.

SECUELAS GRAVES EN LA CABEZA

1d10	Secuela
1-5	**Conmocionado.** Todas tus habilidades sufren un modificador adicional de -20% durante 1+1d3 asaltos.
6-7	**Desfigurado.** Una horrible cicatriz es visible en el rostro o en el cráneo. Elige su forma y ubicación. -3 a Aspecto y -1 a Carisma de forma permanente.
8	**Tuerto o sordo.** Pierdes un ojo o una oreja. -3 a SEN de forma permanente. Lanza 1d4: 1-2 Oreja. -20% adicional a cualquier habilidad que implique el uso del oído. -1 a Aspecto. 3-4 Ojo. -20% adicional a cualquier habilidad que implique el uso de la vista (incluidas habilidades de combate a distancia). -2 a Aspecto.
9	**Daño cerebral leve.** Todas tus habilidades sufren un modificador adicional de -10% permanentemente.
10	**Daño cerebral severo.** Todas tus habilidades sufren un modificador adicional permanente de -20%.

SECUELAS GRAVES EN EL PECHO Y EL ABDOMEN

1d10	Secuela
1-5	**Fea cicatriz.** La herida deja una cicatriz muy reconocible. Elige forma y ubicación.
6-7	**Conmocionado.** Todas tus habilidades sufren un modificador adicional de -10% durante 1+1d3 asaltos.
8	**Problemas respiratorios crónicos.** -1 a REF y Aguante -10% de forma permanente.
9	**Órgano vital levemente afectado.** CPO -1 y Aguante -10% de forma permanente.
10	**Órgano vital gravemente afectado.** CPO -1 y Aguante -20% de forma permanente.

SECUELAS GRAVES EN LOS BRAZOS

1d10	Secuela
1-5	**Fea cicatriz.** La herida deja una cicatriz muy reconocible. Elige forma y ubicación.
6-7	**Tendón afectado.** Las habilidades de DES sufren un modificador adicional de -10% durante 1+1d3 asaltos.
8	**Músculo gravemente afectado.** -1 a DES de forma permanente.
9	**Hueso gravemente afectado.** -2 a DES de forma permanente. Lanza 1d10: 1-8 El hueso no se llega a romper. 9-10 El hueso se rompe y es necesario mantener inmovilizada la extremidad durante 1d4 meses. Cualquier habilidad de DES realizada con el brazo entablillado reduce su porcentaje a la mitad.
10	**Amputación.** Lanza 1d10: 1-5 1d3 Dedos. -1 a DES de forma permanente. 6-8 Mano hasta la muñeca. -3 a DES de forma permanente. 9 Brazo hasta el codo. -5 a DES de forma permanente. 10 Toda la extremidad. DES se reduce a la mitad y -1 a CPO de forma permanente.

SECUELAS GRAVES EN LAS PIERNAS

1d10	Secuela
1-5	**Fea cicatriz.** La herida deja una cicatriz muy reconocible. Elige forma y ubicación.
6-7	**Tendón afectado.** Las habilidades de REF sufren un modificador adicional de -10% durante 1+1d3 asaltos.
8	**Músculo gravemente afectado.** -1 a REF de forma permanente. Cojera sutil permanente.
9	**Hueso gravemente afectado.** -2 a REF de forma permanente. Cojera evidente. Lanza 1d10: 1-8 El hueso no se llega a romper. 9-10 El hueso se rompe y es necesario mantener inmovilizada la extremidad durante 1d4 meses. Durante ese tiempo el movimiento, las habilidades de REF y CPO se reducen a la mitad.
10	**Amputación.** Lanza 1d10: 1-5 1d3 Dedos. -1 a REF de forma permanente. 6-8 Pie hasta el tobillo. -3 a REF de forma permanente. 9 Pierna hasta la rodilla. -5 a REF de forma permanente. 10 Toda la extremidad. REF se reduce a la mitad y -2 a CPO de forma permanente.

Recuperar la salud

Primeros auxilios y Medicina

Con la cantidad de peligros que pueblan la Frontera resulta muy fácil que un intrépido aventurero vea su salud mermada rápidamente. Recuperarse de las heridas y enfermedades es un proceso largo y costoso que puede dejarte fuera de combate durante una buena temporada. Si quieres mantener el ritmo ahí fuera, es fundamental conocer los métodos básicos para realizar vendajes y curas o contar con los servicios de un matasanos de confianza. Una sola herida puede tener efectos devastadores debido a la infección, si no se trata de forma rápida y adecuada.

La salud perdida se va recuperando conforme se eliminan los puntos de daño marcados en el apartado de Salud de la ficha de aventurero, sanando de esta forma los puntos de vida originales. Desde el momento en que recibes una herida puedes actuar sobre ella, deteniendo su hemorragia o realizando vendajes o curas. En algunos casos, como las fracturas de huesos, amputaciones o el tratamiento de enfermedades, la completa recuperación puede requerir bastante tiempo.

Para que la curación pueda iniciarse, se utilizan las habilidades Medicina y Primeros auxilios. El reposo y no meterse en demasiados fregados estando herido también ayuda, pero esto rara vez es posible.

Uso de Primeros auxilios

Dado que en mitad del desierto de Arizona, por ejemplo, resulta complicado encontrar un médico cuando se le necesita, muchos aventureros del Salvaje Oeste acaban por tener someros conocimientos para tratar los problemas de salud a los que se enfrentan con frecuencia. Los Primeros auxilios son el primer recurso para realizar curas rápidas con aquello que se tenga a mano y no implica, necesariamente, tener sólidos conocimientos médicos.

Con Primeros auxilios puedes detener una hemorragia y aplicar vendajes, entablillar fracturas, extraer venenos (aunque

no tratarlos), realizar torniquetes y amputaciones de emergencia, reanimar y estabilizar (sacando de la inconsciencia) y, en general, tratar cualquier herida, quemadura o daño sufrido y realizar extracciones sencillas de balas o flechas.

Los Primeros auxilios siempre suponen una primera cura rápida pero momentánea y por ello sólo pueden aplicarse con éxito una vez por impacto y por día (si fallas puedes seguir intentándolo). Después de eso lo más normal es que la recuperación se complete con reposo o utilizando Medicina.

Se necesitan 2 asaltos completos para realizar una cura con éxito y los puntos no se recuperan hasta el final de los mismos. Las reanimaciones y la detención de hemorragias, sin embargo, surten efecto en el momento de tener éxito con la habilidad.

El modificador base que se aplica a la tirada de habilidad la indica el estado de salud del individuo, además de aplicar modificadores según el tipo de cura o maniobra a realizar. Un individuo puede intentar aplicar los Primeros auxilios sobre sí mismo sufriendo un modificador adicional de -10%, siempre que no esté inconsciente, inmovilizado o incapacitado de alguna forma.

Un éxito normal con Primeros auxilios detiene un sangrado y recupera 2 puntos de vida de forma inmediata. Si el resultado es crítico entonces se recuperan 4 puntos. Un fallo no tiene efectos y un resultado de pifia no sólo no detiene la hemorragia sino que provoca 1 punto de daño adicional en el momento. En ambos casos puede seguir intentándose utilizar la habilidad con esa herida hasta que se tenga éxito.

"JUSTICIA" DUTCH: *supongamos que en mitad de un tiroteo Justicia recibe 2 impactos finales consecutivos de 3 y 6 puntos respectivamente. Como tenía puntos de daño previos, los puntos de daño totales aumentan a 12 y su estado pasa a ser Malherido. En este momento lanza contra inconsciencia con un -10% y la supera sin problemas. Puede tratar de aplicarse Primeros auxilios sobre cada una de las heridas recibidas pero al hacerlo él mismo recibe -10% a su habilidad de 70%. Como además está malherido, acumula otro -10% adicional a todas sus habilidades. Finalmente Dutch lanza sobre 50% y obtiene un éxito con 35, así que detiene la hemorragia (que hubiera sido de -1 PV cada dos asaltos a partir del siguiente si no llega a detenerla) y recupera 2 PV. Ha tardado 2 asaltos en hacerlo pero aún puede realizar una segunda tirada porque recibió dos impactos. Lanza ahora solamente con un modificador de -10% porque su estado ha mejorado tras haberse curado la primera vez y tiene éxito con 52 de forma que recupera otros 2 puntos. Ha conseguido reducir los 12 puntos de daño sufridos originalmente a solamente 8 mejorando su salud a Herido, pero no puede volver a tirar de nuevo Primeros auxilios hasta que reciba una nueva herida o hasta el día siguiente.*

Uso de Medicina

Aunque muchos doctores de la Frontera no poseen ni los conocimientos ni los medios para enfrentarse a dolencias o enfermedades graves, la práctica de la medicina en general ha experimentado una importante evolución gracias a la sucesión de avances tanto en el campo teórico como técnico. Los nuevos instrumentos como la aguja hipodérmica, el desarrollo de los medicamentos y el uso de la anestesia impulsan una ciencia que hasta hace bien poco ofrecía escasas garantías para los pacientes. Pero el camino para convertirse en médico es, en muchos casos y cuando menos, poco convencional. En las zonas rurales pocos cuentan con una formación y conocimientos sólidos, y sus servicios son caros, por lo que la gente sólo acude al doctor cuando no les queda más remedio.

MODIFICADORES A PRIMEROS AUXILIOS Y MEDICINA

Cura, maniobra o situación	Primeros auxilios o sin instrumental	Medicina con instrumental
Amputación quirúrgica	-40%	-20%
Curarse uno mismo	-10%	-10%
Detener hemorragia	SM	SM
Entablillar una fractura	-10%	SM.
Operación quirúrgica sencilla (extracción de bala, flecha)	-10%	SM
Reanimación	SM	+10%
Realizar un torniquete	-20%	-20%
Tratar una herida grave	-20%	-10 %
Tratar una herida normal	SM	+10%

Medicina proporciona un tratamiento más completo para el daño que Primeros auxilios y puede utilizarse después de haber aplicado las primeras curas rápidas. Para usar Medicina correctamente es necesario contar con un mínimo de medios e instrumental adecuados o de lo contrario sufre los mismos modificadores que Primeros auxilios.

Medicina cubre las mismas áreas que Primeros auxilios y además permite crear medicamentos sencillos con compuestos químicos, diagnosticar y tratar enfermedades, realizar extracciones complejas y operaciones quirúrgicas y tratar venenos e intoxicaciones.

Puedes utilizar Medicina sin importar los impactos que tuvieras, mientras tengas salud por recuperar, pero una vez que tienes éxito, no puedes volver a utilizarla hasta pasadas 12 horas. Además, son necesarios un mínimo de 3 asaltos para que la aplicación más sencilla tenga efecto. Las enfermedades, operaciones quirúrgicas y algunos tratamientos indican en su descripción si son necesarios nuevos éxitos con la habilidad en cierto periodo de tiempo para conseguir la plena recuperación.

Los modificadores aplicables a la habilidad dependen del estado de salud del individuo y del procedimiento, enfermedad o veneno a tratar. Puede aplicarse Medicina sobre uno mismo con un modificador adicional de -10% siempre que la lógica de la situación lo permita y no se esté inmovilizado o incapacitado.

Puedes utilizar Medicina justo después de haber aplicado Primeros auxilios para mejorar la recuperación, pero si tienes éxito, no puedes aplicarla de nuevo hasta transcurridas 12 horas. Cada éxito normal con la habilidad anula la inconsciencia, detiene un sangrado de forma inmediata y recupera 3 puntos de vida al final del mismo asalto que se aplica. Si además guardas reposo o se mantienen los cuidados médicos durante las siguientes 12 horas, al final de las mismas se recuperan 2 puntos adicionales. Un éxito crítico recupera 5 puntos en el asalto y reduce la necesidad de reposo a la mitad (aunque no el tiempo para volver a aplicar Medicina). Un fallo no tiene efectos y una pifia, además de no recuperar puntos, produce 1 punto de daño adicional en el asalto, aunque puede seguir intentándose el uso con éxito.

"JUSTICIA" DUTCH: *en el caso anterior, Justicia se quedó todavía con 8 puntos de daño y como su estado es Herido decide visitar a un*

La práctica de la Medicina

Aunque la profesión de doctor siempre ha gozado de un gran prestigio, lo cierto es que en la Frontera muchos médicos no han recibido los conocimientos apropiados en una facultad de Medicina. En su lugar, la mayoría han comenzado trabajando como asistentes en una farmacia, aprendiendo a realizar recetas y conocer los remedios adecuados para cada dolencia. Después entran como aprendices de otro médico local un par de años para poder leer sus libros de teoría y realizar todo tipo de trabajos administrativos hasta que obtienen suficientes conocimientos de la profesión como para establecerse por su cuenta. Los que buscan mayor respetabilidad acuden unos pocos meses a alguna escuela para obtener un bonito diploma que colgar en su consulta, aunque en 1870 casi ninguna institución posee laboratorio o da la posibilidad real de trabajo clínico. Un curso de 2 años suele ser más que suficiente para que alguien pueda añadir el título de doctor a su nombre.

En muchas localidades también son muy comunes los curanderos o médicos totalmente autodidactas, sin formación alguna y amantes de aplicar remedios indios. Muchos de ellos se han convertido en médicos por casualidad, porque en una ocasión aplicaron un tratamiento con éxito y eso les ha hecho ganar fama como sanadores. Algunos no son más que farsantes borrachos, pero otros son personas sensatas, que se basan en su sentido común, la observación y una tenaz confianza en el sangrado y las purgas. En muchas ocasiones el médico de cabecera local puede compartir con estos últimos, sin problemas, el cuidado de una comunidad.

En cualquier caso, curanderos o médicos respetables, una que vez que alguien obtiene el mérito de sanar a los enfermos, puede recorrer los caminos con total tranquilidad, sin ser molestado por los maleantes ya que éstos son muy conscientes de cuándo podrían necesitar sus servicios.

Si una comunidad tiene suerte, su médico es un hombre inteligente que sabe lo suficiente de anatomía, cómo limpiar y vendar una herida, soldar huesos rotos, hacer amputaciones o asistir partos. Sin embargo, ante las enfermedades muy graves, la mayoría de las veces resulta tan inútil como cualquier otra persona.

Entre el instrumental de los médicos se encuentran bisturís, pinzas y sondas, además de la lanceta, esencial para realizar sangrías. Las operaciones de emergencia las realizan en la mesa de la cocina, ayudados por alguien que mantiene inmóvil al paciente y con una lámpara de queroseno como única iluminación.

El médico rural muchas veces acaba ejerciendo como confidente y amigo. Su principal punto fuerte es transmitir confianza y dar esperanza a los enfermos incluso si desconoce por completo su mal y sus pastillas no son más que opiáceos recubiertos de azúcar.

En ausencia de enfermeras, suele permanecer junto al paciente hasta que recupera fuerzas, tratándolo de manera personal (no sólo como un caso médico) y utiliza remedios propios y plantas medicinales que cultiva en su propio patio trasero. En muchas ocasiones el médico ejerce también como dentista del pueblo y es muy común que posean, su propia farmacia en la planta baja de su consulta para, de esta forma, conseguir más ingresos.

Como siempre debe estar disponible ante una emergencia, un doctor no suele mostrar demasiado interés en la política o el resto de actividades de la comunidad, aunque si es un hombre casado, su esposa se convierte en alguien prominente en la vida social del pueblo.

Debido al coste de sus servicios, la gente sólo acude al médico como último recurso, cuando todos los remedios caseros previos (algunos realmente nocivos) han fallado. La práctica de la medicina es una profesión lucrativa y un buen doctor puede llegar a ingresar más de 5.000 dólares al año. Normalmente, sus servicios están bien especificados y puedes encontrarlos en la página 187 del capítulo 'Hardware Store'.

médico para tratar de mejorar su recuperación. El doctor le va a cobrar 3,00 $ por extraer unos fragmentos de bala, esterilizar la herida y vendarla. Como los 8 puntos de Dutch no han sido fruto de una herida grave (son acumulados) y el estado de Justicia es Herido, la tirada de Medicina del doctor (82%) sólo sufre un modificador de -5%. Logra el éxito con un 61 y Dutch recupera 3 puntos. Si guarda reposo durante 12 horas, puede recuperar 2 puntos más (al recibir un cambio de vendaje y supervisión médica en ese tiempo). Si decide seguir con sus correrías en lugar de descansar, no recupera esos puntos adicionales aunque el médico haya hecho su trabajo. Al final, como decide ser sensato, cura 5 puntos en total tras las 12 horas y sólo mantiene 3 puntos de daño sin sanar.

Recuperación natural

El cuerpo humano posee una limitada capacidad de recuperación si se le deja trabajar. Si no recibes ninguna atención médica, por cada 12 horas que pases en absoluto reposo sanas 1 punto de daño que aún tuvieras pendiente. Si además te alimentas bien, puedes añadir un punto adicional por cada día completo bien alimentado (con comidas calientes, nutritivas y preparadas adecuadamente, no con raciones de viaje o comida enlatada).

Cuando el reposo no es absoluto, y siempre que no se realicen actividades especialmente intensas (combates, persecuciones, viajes largos y fatigosos o falta de descanso total), aún hay posibilidades de curar puntos de daño, aunque también se corre el riesgo de que la salud empeore. En esos casos, después de acordarlo con el DJ y si él lo autoriza, realiza una tirada de CPO×4 cada 12 horas. Si el resultado es un éxito, tu capacidad de recuperación natural te permite sanar 1 punto. Con un éxito crítico recuperas 2. Un fallo, sin embargo, indica que tus heridas sufren alguna complicación o empeoramiento y sufres 1 punto de daño adicional, que serán 2 en el caso de realizar una pifia en la tirada. Si debido al nuevo daño producido, el estado de salud se modifica y conlleva sangrado, se aplica a partir del asalto siguiente y significa que alguna de tus viejas heridas se ha reabierto.

Fracturas

Además de doler como el demonio, una fractura de hueso conlleva una lenta y larga recuperación, además de mucha incomodidad e incapacidad para realizar ciertas tareas. En estas circunstancias es posible que un aventurero deba pasar una buena temporada en dique seco.

En el momento en que te rompes un hueso (generalmente como efecto de haber sufrido una herida grave), no es posible utilizar la extremidad hasta que sea entablillada.

Un médico ha de ser muy diestro para lograr situar las partes fracturadas adecuadamente y que la fractura suelde correctamente al final. Entablillar una extremidad fracturada añade un

-10% adicional a Primeros auxilios y es un proceso relativamente doloroso, aunque soportable.

Una vez inmovilizado el brazo o la pierna, cualquier habilidad con ellos reduce su puntuación a la mitad hasta que se produzca la total recuperación que tarda 1d4 meses. Si se produce una nueva rotura antes de haberse soldado la primera, hay que volver a lanzar 1d4 y se suma el resultado.

Amputaciones y prótesis

No hay nada más traumático que sufrir algún tipo de amputación, ya sea por necesidad para salvar la vida del paciente o espontáneamente tras un impacto horrible. Si no se trata de una amputación quirúrgica, en el momento del traumatismo es necesario superar una tirada de Aguante con un modificador adicional de -30% para no caer automáticamente sin sentido. Además, en los casos de amputaciones severas (algo peor que un dedo o una oreja), la pérdida de sangre es abundante y se sufre una pérdida adicional de 1 punto por asalto hasta que se aplique un torniquete.

Torniquetes

Aplicar Primeros auxilios o Medicina tras una amputación espontánea implica realizar adecuadamente un torniquete para detener la hemorragia, además de comenzar a tratar la zona y poder recuperar puntos de vida. Es una situación delicada en la que la velocidad y la precisión son importantes, por lo que estas habilidades sufren -20% como modificador adicional a la hora de realizarlo.

El éxito normal con la habilidad detiene la hemorragia, recupera los puntos de vida habituales y el torniquete puede retirarse transcurrida 1 hora menos tantos intervalos de 5 minutos como las categorías de éxito obtenidas (hasta cuatro como máximo).

Con un resultado crítico, además de recuperar más puntos de vida como habitualmente con Medicina o Primeros auxilios, el torniquete puede quitarse de forma segura tras sólo 20 minutos.

Un fallo no detiene la hemorragia completamente, pero la ralentiza a 1 PV por cada dos asaltos. Para tratar de detener la pérdida de sangre hay que volver a ajustar el torniquete con una nueva tirada modificada de Primeros auxilios o Medicina.

Cómo lidiar con el dolor

Las heridas de combate, roturas de huesos, operaciones y amputaciones acostumbran a ser muy dolorosos y poca gente pueden soportarlas sin ayuda. El problema es que cuando se producen, es difícil tener a mano alguno de los métodos efectivos para eliminar la sensación de dolor. Cuando no puede soportarse, el dolor intenso provoca angustiosos gritos que alertan o aterrorizan a otras personas, y cuando resulta completamente intolerable, acaba por producir el desvanecimiento.

Cuando no hay otra cosa a mano, la zona de la herida suele insensibilizarse con hielo o bien se hace tomar al paciente una buena dosis de alcohol para amortiguar las sensaciones. Estas soluciones son más efectivas desde el punto de vista psicológico que práctico. Para lograr reducir realmente la sensación de dolor es necesario el uso de calmantes como la morfina, el opio, el láudano, la heroína y la cocaína. Además, los hospitales más preparados utilizan óxido nitroso, éter o cloroformo como anestesia en las operaciones, pero estos recursos rara vez están disponibles en la Frontera.

A nivel de juego, si no se dispone de calmantes o anestesia al realizar operaciones quirúrgicas, curación de heridas graves o amputaciones, el sanador aplica siempre los modificadores correspondientes a Primeros auxilios, aunque use su habilidad Medicina.

Calmantes

Aplicadas con éxito estas sustancias reducen el dolor sin llegar a eliminar la consciencia del individuo. La mayoría derivan del opio y se administran de forma oral o mediante las novedosas inyecciones con agujas hipodérmicas. Las sustancias opiáceas se asocian con avances médicos y remedios milagrosos y, en esta época, ni siquiera precisan de receta o prescripción alguna.

- **Morfina:** es, posiblemente, el calmante más popular y se utiliza masivamente como analgésico y en el tratamiento de la tuberculosis y enfermedades pulmonares. Sólo se administra con inyecciones a partir de 1853.
- **Láudano:** este preparado líquido a base de opio, alcohol y otras sustancias, de color rojizo y sabor amargo se utiliza en muchas variantes medicinales y es un remedio muy extendido contra resfriados, dolores menstruales e incluso para tranquilizar a los niños. Es una potente forma oral de la morfina y unas pocas gotas disueltas en agua o licor son suficientes para mitigar el dolor.
- **Cocaína:** introducida a partir de 1855, este estimulante se utiliza principalmente como anestésico local, aunque también es un componente de muchos jarabes medicinales y se utiliza como tratamiento contra la adicción a otras drogas. Normalmente se inyecta sobre la zona a tratar, insensibilizándola.
- **Heroína:** este medicamento moderno deriva de la morfina a la que inicialmente pretende sustituir a partir de 1870 y se utiliza principalmente en jarabes para la tos y contra la tuberculosis.

Anestésicos

A diferencia de los calmantes, la anestesia provoca el desvanecimiento controlado del paciente, que pierde completamente su capacidad sensitiva, evitando el shock y el sufrimiento. Los médicos más modernos y los hospitales con recursos suelen utilizar bolsas de respiración o inhaladores para proporcionar un suministro constante de los gases anestésicos durante las intervenciones.

- **Éter etílico:** un líquido incoloro, extremadamente volátil e inflamable que se emplea como anestesia general estable desde la década de 1840. Se administra en forma de vapor empapando una toalla o mascarilla o bien empleando rudimentarios inhaladores. Tarda unos 10 minutos en comenzar a tener efecto, pero se considera una sustancia segura para el paciente.
- **Cloroformo:** es un líquido volátil e incoloro que se caracteriza por su olor cítrico y se ha popularizado recientemente para su uso como anestésico porque se requiere menos cantidad para conseguir el mismo efecto que con el éter. Su efectividad es tal que se conocen casos de criminales que lo han empleado de forma puntual para dejar fuera de combate a sus víctimas. Actúa pasados 5 minutos, aunque algunos médicos son reacios a utilizarlo aduciendo que puede producir complicaciones cardiacas.
- **Óxido nitroso:** este gas incoloro e inodoro (conocido en otras épocas como "gas de la risa") es utilizado por algunos dentistas, pero las dificultades para controlar su correcta aplicación no lo hacen demasiado popular en grandes operaciones hasta la década de 1880, cuando surgen gasómetros con botellas de acero y reguladores. El paciente se duerme por completo pasados unos 5 minutos después de la aplicación, perdiendo cualquier capacidad sensorial.

Las reglas opcionales sobre uso de drogas, calmantes y anestésicos se encuentran en las págs. 256 a 261.

En caso de obtener un resultado de pifia en estas maniobras, la hemorragia prosigue normalmente añadiendo 1 punto de daño adicional por asalto. Si se obtiene una segunda pifia con el torniquete, la hemorragia se detiene pero se consigue el efecto contrario y el paciente sufre un coágulo que le resta 1 punto de daño cada hora hasta volver a obtener un éxito con Medicina o Primeros auxilios para reajustar el torniquete.

Amputaciones quirúrgicas

En ocasiones puede ser necesario realizar una amputación controlada para evitar la expansión de la gangrena o alguna otra enfermedad. No hace falta decir que estas intervenciones son muy delicadas y suponen un grave peligro para la vida del herido.

Una amputación quirúrgica requiere inmovilizar lo mejor posible al paciente, por lo que es necesaria la ayuda de varias personas o algún modo de inmovilización firme. La intervención tiene un modificador por dificultad de -20% cuando se utiliza la habilidad de Medicina y -40% si se emplea Primeros auxilios. En esta tirada se incluye la desinfección de los utensilios empleados, la utilización de anestesia si se dispone de ella y la propia realización del procedimiento, incluyendo torniquetes, curas y vendajes iniciales necesarios.

Un crítico realizando una amputación reduce el tiempo de recuperación del paciente a la mitad.

Un fallo produce 2 puntos de daño adicionales y hay que seguir intentándolo. Aunque al final el paciente sobreviva y se recupere, sufrirá de dolor y molestias crónicos (-10% adicional a todas las habilidades de forma permanente).

Con una pifia el paciente comienza a perder 1 punto de vida por asalto hasta que sea estabilizado con una nueva tirada de habilidad con éxito (tras la cual hay que volver a lanzar para proseguir normalmente el procedimiento) o muera en la mesa de operaciones.

El tiempo de recuperación tras una amputación menor (dedos u oreja) es de un par de días a lo sumo. Si se trata de una extirpación mayor entonces son necesarios 10+1d10 días, durante los cuales el paciente debe guardar reposo absoluto y continuar con cuidados y supervisión médica. Cada día que no cumpla estas condiciones el paciente realiza una tirada de Aguante. De superarla, no hay incidencias. Si se falla, la herida se abre y comienza una hemorragia a razón de 2 puntos cada hora hasta que se detenga con nuevos cuidados médicos. El tiempo de reposo puede aprovecharse para encargar una prótesis si hay la intención de sustituir la extremidad perdida.

Secuelas de las amputaciones

Las pérdidas de dedos, manos y brazos se traducen en reducciones permanentes a la DES del individuo (y en casos extremos, también en CPO). Perder hasta 2 dedos supone además un modificador adicional de -10% por cada dedo de forma permanente a todas las habilidades de DES con esa mano. Si se han perdido más dedos, la mano o el brazo, no pueden llevarse a cabo acciones con esa extremidad. Si la mano perdida era la de uso principal, el personaje puede empezar a utilizar su otra mano reduciendo los porcentajes de habilidades a la mitad para después ir mejorando su uso mediante la experiencia desde ese punto. Aunque conserve su mano hábil, un individuo que ha perdido la otra extremidad superior sufre un modificador adicional de -10% en todas aquellas habilidades que requieren el empleo de ambas manos.

Algo parecido sucede con las amputaciones en las extremidades inferiores cuya pérdida afecta de forma permanente a los REF. Perder hasta 2 dedos de un pie hace que todas las habilidades de REF sufran un modificador adicional permanente de -10% por cada dedo. Con la pérdida de más dedos, el pie o la pierna, es necesaria la ayuda de muletas u otro elemento externo para poderse desplazar, y sólo hasta la mitad del total del movimiento por acción. Cabalgar, Nadar, Saltar, Sigilo y Trepar reducen su puntuación a la mitad con sólo una pierna y no pueden progresar en el futuro más allá del 75%.

Prótesis

Es habitual sustituir la pérdida de una parte del cuerpo con una prótesis artificial tanto para tratar de suplir su función como por razones psicológicas y estéticas. A partir de la Guerra Civil los avances en el desarrollo y la producción de prótesis se generalizan, surgiendo un buen número de fabricantes especializados para abastecer la demanda del Gobierno y dar soluciones al enorme número de veteranos amputados (30.000 sólo en el ejército de la Unión).

Estos miembros sustitutos se construyen generalmente en cuero y madera, y cuando son articulados, incluyen algún tipo de resorte con goma y piezas metálicas. El tiempo necesario para construir una prótesis apropiada para un paciente es de 1d4 semanas. Una prótesis articulada de calidad media tiene un precio de 75 $.

Las prótesis de manos o brazos permiten ser utilizadas como punto de apoyo para ayudarse en aquellas acciones o habilidades que requieren el uso de ambas manos eliminando el modificador adicional por la amputación.

EJEMPLO: *un personaje diestro con unas puntuaciones en Revólver del 78% y Rifle del 65% pierde su brazo derecho y lo sustituye con una prótesis. Ahora se ve obligado a utilizar las habilidades sólo con la mano izquierda y sus porcentajes se reducen a 39% en Revólver y 22% en Rifle (65%/2=32%-10% en habilidad a dos manos). Sin embargo, en el caso de Rifle puede atacar con una puntuación de 32% si utiliza la prótesis como punto de apoyo para el arma.*

En el extremo de una prótesis de brazo puede añadirse un accesorio fijo o intercambiable con herramientas o utensilios de uso simple y cotidiano (normalmente un gancho de forma general). En realidad, el límite es la imaginación y el dinero disponibles. Si se utiliza el gancho o se incorpora la hoja de un cuchillo o navaja en el extremo de la prótesis, ésta puede utilizarse como arma en combate cuerpo a cuerpo mediante la habilidad Pelea.

Las prótesis para las extremidades inferiores permiten el desplazamiento sin necesidad de bastones o muletas pero no aumentan el movimiento ni inciden en las habilidades penalizadas por la amputación. Sin embargo, en ocasiones, estos accesorios pueden incorporar compartimentos para ocultar objetos o armas de pequeño tamaño (navajas o *derringer* generalmente) que podrían resultar muy útiles.

Venenos

En el salvaje entorno de los territorios fronterizos es posible, muchas veces sin saberlo, entrar en contacto con sustancias dañinas. Algunos frutos y plantas silvestres son mortales si se ingieren o se tocan y el efecto del veneno de una cascabel es, si no se reacciona de inmediato, devastador.

Una vez introducido en el organismo de la víctima, y si ésta no resiste su efecto, el veneno va mermando alguna de sus características, de forma temporal o permanente. Cuando alguna de estas características llega a cero, el individuo muere. Los puntos perdidos pueden recuperarse, si se tiene éxito con un antídoto o tratamiento, a razón de 1 punto cada 4 horas.

El veneno puede entrar en el organismo por ingestión, a través de la piel o directamente en el flujo sanguíneo a través de heridas punzantes, inyecciones o mordeduras. Como norma general, una vez que tiene contacto con el veneno, para evitar sus efectos la víctima debe superar una tirada de Aguante modificada por la POT del veneno. De fallarse esta tirada, su salud comienza a mostrar los síntomas del envenenamiento según los efectos indicados en la descripción de la sustancia. El crítico o la pifia no afectan a las tiradas para resistir los venenos.

Al mismo tiempo, para que un individuo realice un envenenamiento eficaz y discreto es necesario el uso con éxito de la habilidad Venenos.

Con un éxito normal, el envenenador elabora y calcula la cantidad de sustancia adecuada para lograr su objetivo. En ese caso se aplica la POT normal indicada en el veneno como modificador adicional a la tirada de Aguante del objetivo contra el envenenamiento. Un resultado crítico con Venenos dobla la Potencia (POT×2) y además hace que la víctima no pueda detectar la sustancia al ingerirla (si es lo que el envenenador desea, claro).

Un fallo proporciona una cantidad de veneno insuficiente, reduciendo la POT a la mitad (POT/2), y aunque el objetivo falle su tirada de Aguante, sólo sufre la mitad de los efectos del veneno. Una pifia no produce efecto alguno en el objetivo, que no necesita lanzar por Aguante y además descubre automáticamente el intento.

Para aplicar el antídoto o las medidas paliativas contra los venenos debe disponerse de los medios y sustancias indicados y utilizarse o la habilidad de Medicina o Venenos, aplicando la POT de la sustancia (doblada o reducida si el envenenamiento es un crítico o un fallo, respectivamente) como modificador negativo adicional.

Acónito

Es una planta especialmente venenosa propia de zonas montañosas cuyo principio activo es la aconitina. Algunas medicinas alternativas (como la tradicional china) en ocasiones la emplea para elaborar remedios que acaban por envenenar al paciente en muchos casos. Su raíz es la parte más tóxica de la planta y la que más se utiliza para extraer el veneno que, tradicionalmente, se utiliza para impregnar puntas de flechas o armas de filo.

El acónito también se utiliza en algunos rituales mágicos como parte de ungüentos con los más diversos efectos (como imitar la sensación de volar).

Puede administrarse por vía oral o absorberse por la piel. La sustancia tiene un característico sabor amargo que puede ser detectado con una tirada de SEN×4 del objetivo en caso de éxito o fallo normal del envenenador.

Esta sustancia causa estragos en las funciones del cuerpo. Primero se siente un entumecimiento de la cara y las extremidades que progresa rápidamente y acaba por provocar parálisis total y la muerte por asfixia. Además, el acónito también ataca al corazón causando lesiones y pudiendo llegar a detenerlo.

POT: -15%.

Efecto: tarda 1d10 asaltos en hacer efecto. -2 a CPO, REF y DES por asalto. Cuando REF y DES llegan a la cuarta parte de su puntuación original se produce la parálisis total. -10% a las habilidades mientras duran los efectos.

Antídoto: no existe. Se puede realizar una extracción o lavado de estómago.

Arsénico

Utilizado como veneno desde la antigüedad, este elemento tóxico es casi el asesino perfecto ya que es muy fácil de camuflar con otras sustancias y no tiene sabor u olor identificativos. Los objetivos no tienen derecho a tirada alguna de detección de esta sustancia al ser ingerida y sólo en caso de que el envenenador pifie, su víctima se percatará del intento.

Se administra de forma oral y es rápidamente asimilado por el cuerpo, concentrándose en las uñas, el pelo y la piel.

Es muy agresivo en su ataque, aniquilando el aparato digestivo con hemorragias, dolores abdominales y diarreas, pero como esos síntomas pueden ser producidos por otros males (como la difteria, por ejemplo), pocas veces se identifica al veneno como el causante. Si se administra de forma constante en dosis muy pequeñas, actúa de forma lenta y progresiva produciendo una muerte insospechada en días o semanas.

Aplicar el arsénico de forma sutil para que actúe a largo plazo añade un modificador adicional de -15% al uso de Venenos.

POT: -20%.

Efecto: según la dosis, el efecto puede ser a largo plazo. Una única dósis letal hace efecto en 1d6 asaltos. -3 a CPO por asalto/hora/día/semana. -15% a las habilidades mientras duran los efectos.

Antídoto: uso de carbón activado, lavado de estómago, rehidratación constante.

Cianuro

Utilizado para extraer oro de baja ley, esta sustancia también se encuentra en numerosas plantas y frutos de consumo diario pero en tan bajas cantidades que es eliminado por el hígado. Como veneno, es rápido y letal, dañando el corazón y el cerebro.

Se administra de forma oral, pero debido al fuerte olor a almendras que desprende, es necesario enmascararlo en comidas y bebidas (SEN×4 para detectarlo en caso de acierto o fallo normal en la tirada de Venenos).

Al sufrir el envenenamiento la víctima rápidamente comienza a tener respiración agitada, dolores de cabeza, náuseas y convulsiones, llegando a perder la consciencia.

POT: -30%.

Efecto: actúa de forma inmediata. -4 a CPO por asalto. -25% a las habilidades mientras duran los efectos.

Antídoto: purgas e ingesta de sal.

Cicuta

Utilizada desde tiempo inmemorial sobre todo como agente suicida, esta planta, parecida al perejil y característica de ambientes húmedos y frescos, posee en cantidad una neurotoxina que inhibe el sistema nervioso central. La ingesta de sus frutos o su raíz pueden causar la muerte de una persona en pocas horas debido a insuficiencia renal o respiratoria. Paradójicamente, suele usarse para aliviar los síntomas del envenenamiento con estricnina.

La persona envenenada comienza a sufrir problemas digestivos tras 30 minutos, seguidos de mareos, convulsiones, debilidad muscular y una parálisis progresiva.

La cicuta, a la que denominan "raíz del suicidio", es uno de los venenos más utilizados por los nativos americanos y la consideran tan peligrosa que tras manipularla siempre se lavan cuidadosamente las manos.

POT: -15%.

Efecto: actúa transcurridos 30 minutos. -1 a CPO y -2 a REF y DES cada media hora. Cuando REF o DES llegan a una cuarta parte de su puntuación se produce la parálisis total. A partir de las dos horas, todas las habilidades y tiradas sufren -10% adicional.

Antídoto: lavado de estómago y producir el vómito. Reanimación cardiopulmonar.

Digitalina

Sustancia extraída de la planta comúnmente conocida como dedalera que suele crecer cerca de robles y hayas. Con sólo 10 g de una hoja de la planta puede causarse la muerte a un adulto. Los niveles de toxicidad de la planta van cambiando a lo largo del día. Desde el amanecer la digitalina va acumulándose hasta llegar al máximo al caer la noche, cuando comienza a descender hasta el amanecer siguiente.

Se aplica por vía oral y a los pocos minutos comienzan a sufrirse arritmias, bajando la presión arterial y reduciendo drásticamente la cantidad de latidos del corazón de forma que finalmente la víctima muere por fallo cardiaco. Por este motivo, la mayoría de las veces resulta imposible identificar la acción del veneno con el fallecimiento.

POT: -25%.

Efecto: actúa 1d6 minutos tras la ingestión. -2 a CPO por asalto. -15% a las habilidades mientras duran sus efectos.

Antídoto: estricnina, lavado gástrico y reanimación cardiopulmonar.

Estricnina

Bastante popular como estimulante y para mejorar el rendimiento físico, en apariencia tiene un efecto parecido al de un café, pero en dosis más elevadas se utiliza comúnmente como veneno para ratas y otro animales.

Se administra por vía oral aplicada a la comida o la bebida y una dosis elevada provoca convulsiones y espasmos, así como rigidez en las articulaciones. La estricnina no es un veneno de acción rápida y la agonía puede prolongarse varios minutos. Finalmente la víctima muere con un gran dolor por insuficiencia respiratoria.

POT: -20%.

Efecto: actúa 10 minutos tras la ingestión. -2 a CPO, REF y DES cada turno de 5 minutos. -15% a las habilidades mientras duran sus efectos.

Antídoto: lavado de estómago o provocar el vómito, puede utilizarse una pequeña cantidad de cicuta para aliviar las convulsiones. Reanimación cardiopulmonar.

Armas envenenadas

Contrariamente a lo que algunos creen, muchas tribus emponzoñan sus lanzas y, mayoritariamente, sus flechas con sustancias vegetales o venenos animales para producir proyectiles aún más letales que se utilizan tanto en la caza mayor como, naturalmente, en la guerra. Esta práctica es tan habitual que incluso al inicio del uso de las armas de fuego por parte de los nativos también suelen impregnarse las balas con veneno.

Los cherokees, en el Sudeste, impregnan sus flechas y lanzas con el extracto obtenido de la cocción de la corteza y las hojas de tejo o bien con el jugo de las raíces de amapola o datura.

Las tribus del sudoeste tienen una extendida tradición de flechas envenenadas. Los navajos en particular utilizan una especial combinación de veneno de serpiente con jugo de yuca calentado al fuego y mezcla con la propia carne putrefacta del animal. Los apaches mezclan el veneno de cascabel con otros elementos como hormigas rojas, ciempiés y escorpiones. Los chiricahuas normalmente combinan sangre de un animal podrido con espinas de chumbera. El veneno de serpiente con barro de los Laguna Pueblo se considera tan efectivo que incluso un rasguño puede matar. Algunas tribus del sur de Colorado también mezclan el veneno de serpiente con arañas, abejas y hojas de nogal, que luego entierran en piel de ciervo entre cenizas calientes durante un día para ayudar a descomponer los ingredientes.

Algunas tribus de California utilizan la conocida como "hierba del pescado" para embadurnar sus proyectiles y muchas utilizan hígado podrido de ciervo, que haya sido mordido por una serpiente, secado al sol y pulverizado antes de aplicarlo a la punta de la flecha.

Las tribus de la Gran Cuenca suelen emplear directamente cicuta machacada o el extracto de la valeriana de la pradera o la margarita gigante, aunque los paiutes, en concreto, utilizan una eficaz sustancia de color negro obtenida de los intestinos de ciervo, de mal olor y que se cocina y se deja secar antes de aplicarse a los proyectiles y los Soshone se decantan por el veneno de serpiente.

Los nativos de las praderas también emplean distintas plantas en la elaboración de los venenos para sus flechas. Los crees emplean el apio indio y los pies negros utilizan jugo de bayas del arbusto *Cornus sericea,* que infecta las heridas producidas por el arma. Los sioux prefieren combinar las mágicas espinas de peral con grasa o el hígado putrefacto de ciervo mordido por serpiente mientras los cheyennes, por otro lado, consideran que las hojas de cincoenrama leñoso proporcionan el veneno más potente, que ataca directamente el corazón de sus objetivos.

Usando proyectiles envenenados: cuando el arma se impregna con algún tipo de veneno vegetal, generalmente se utilizan los datos del extracto de tejo (excepto si se ha usado expresamente cicuta). En el caso del uso de cualquier variante de veneno animal, éste siempre se considera como veneno de serpiente. Los efectos de una herida con una flecha o lanza envenenadas se tienen en cuenta si el proyectil produce al menos tres puntos de daño (si la herida es inferior el veneno, no surte efecto) y, en ese caso, el objetivo resulta envenenado con una dosis de la sustancia y se aplican sus efectos habituales.

Extracto de tejo

El tejo común contiene una potente sustancia tóxica que puede producir la parálisis del corazón cuando se ingiere en ciertas dosis. Es un tipo de veneno popular en la vieja Europa desde tiempo inmemorial y es utilizado, fundamentalmente, en suicidios. Las bayas del árbol no suponen ningun peligro pero la ingesta de sus hojas, corteza o semillas resulta mortal.

El veneno provoca náusas y dolor de estómago y poco a poco la víctima ve cómo su pulso se debilita y entra en estado comatoso. A partir de ese punto su estado se degrada muy deprisa, con arritmias que acaban por provocar la parada cardiorespiratoria.

POT: -20%.

Efecto: actúa transcurridos 5 minutos. -1 a CPO por asalto. -10% a las habilidades mientras duran los efectos.

Antídoto: hay que provocar el vómito de toda la sustancia y realizar reanimación cardiopulmonar.

Veneno de lagarto

Las especies del sudoeste, como el monstruo de Gila o el lagarto moteado mexicano, poseen glándulas venenosas bajo la mandíbula, aunque no inyectan la sustancia en sus víctimas como las serpientes, sino que la usan como saliva al masticar. Aunque la mordedura de uno de estos animales es un acontecimiento aislado, la toxina puede generar problemas serios.

En general, la sustancia provoca vómitos de sangre, hinchazón y fuertes dolores y sudoración inicial. A esto le sigue debilidad y parálisis parcial de las extremidades provocadas por la caída de la presión arterial, anomalías cardiacas y finalmente parada cardiorespiratoria.

Tras la mordedura hay que actuar con rapidez. Normalmente el animal queda firmemente enganchado a su víctima, por lo que es necesaria una tirada con éxito de CPO×4 para desprenderlo (o usar un método más expeditivo con un arma afilada). A continuación, se debe extraer el veneno de la herida con una tirada de Primeros auxilios, Medicina o Venenos antes de que transcurran 10 asaltos. Si no se consigue, cada hora hay que superar una tirada de Aguante modificada por la POT del veneno para ver si se produce gangrena. Si no se supera la tirada de Aguante, es necesario amputar la zona o la extremidad afectada para detener la propagación del veneno.

POT: -15%.

Efecto: 5 minutos tras la mordedura. -1 a CPO, -1 a REF y DES cada hora. -10% a las habilidades mientras duran sus efectos.

Antídoto: extraer el veneno de la mordedura y limpiar la herida. Hidratación abundante y administración de sales.

Veneno de serpiente

Las probabilidades de toparse con una serpiente se cascabel ahí fuera no son desdeñables y sobrevivir a su veneno, si nos muerde, puede no resultar sencillo.

Aunque una cascabel puede inocular una gran cantidad de veneno con su mordedura, lo cierto es que no siempre lo inyecta cuando ataca (probabilidad del 25%) y muchas veces realiza una mordedura seca.

El veneno produce fiebre y un dolor intenso en la zona de la mordura, acompañado de inflamación y necrosis de los tejidos, que conduce a una gangrena que puede ir extendiéndose a otras zonas hasta causar la muerte. Además, el veneno de una cascabel actúa sobre el sistema nervioso, el corazón y el cerebro creando un efecto entumecedor.

Como en el caso del veneno de lagarto, hay que extraer el veneno rápidamente utilizando Primeros auxilios, Medicina o Venenos antes de que pasen 10 asaltos. Si no se consigue, cada asalto debe superarse una tirada de Aguante modificada por la POT del veneno para ver si se produce gangrena y, en ese caso, es necesario amputar la zona afectada.

POT: -20%.

Efecto: 5 asaltos tras la mordedura. -2 a CPO, -1 a REF y DES por asalto. -10% a las habilidades mientras duran sus efectos.

Antídoto: antitoxina. Extraer el veneno de la mordedura y limpiar la herida. Hidratación abundante y administración de sales.

Asfixia y ahogamiento

Si no respiras, te mueres. Es así de simple. Si te ves privado de aire, puedes contener la respiración sin consecuencias ni esfuerzo tantos asaltos como tu puntuación de CPO/2. Pasado ese tiempo, las puntuaciones de tus habilidades y tu movimiento se reducen a la mitad y debes hacer tiradas de CPO que se van volviendo más difíciles conforme transcurren los asaltos. La primera se realiza por CPOx4, si se tiene éxito, la siguiente será de CPO×3, luego CPO×2 y finalmente CPO×1. Cada éxito te permite aguantar otro segmento de CPO/2 asaltos antes de la siguiente prueba. La pifia y el crítico no afectan a estas tiradas. Cuando fallas una prueba o ya no quedan multiplicadores que poder aplicar a CPO has llegado a tu límite y comienzas a ahogarte.

"JUSTICIA" DUTCH: *con una puntuación en CPO de 16, Justicia puede aguantar la respiración durante 8 asaltos (48 segundos) sin dificultad. Con poco nivel en su habilidad Nadar lleva rato hundiéndose sin poder respirar. Agotado su aguante innato, el asalto número 9 debe superar una tirada con un porcentaje de 64% (CPOx4): lanza los dados y supera la tirada con un holgado 29. Puede aguantar otros 8 asaltos más, pero como sigue sin salir a flote (porque ahora su habilidad se ha reducido a la mitad), al terminar ese tiempo se ve obligado a tirar de nuevo, esta vez con 48% (CPO×3): falla con un estrepitoso 85. No puede resistir más y comienza a ahogarse.*

Cuando te estás asfixiando, sufres 2 PD generales cada asalto y debes hacer las tiradas contra inconsciencia indicadas en cada apartado de salud por el que pases. Ten en cuenta que con este tipo de daño no debes aplicar los efectos de sangrado.

Si caes sin sentido, puedes ser despertado con una aplicación normal de Primeros auxilios o Medicina como habitualmente o, si puedes volver a respirar, con un éxito usando tu propio Aguante. En cuanto el aire vuelve a llenar tus pulmones, automáticamente se detiene la pérdida de puntos, que comienzan a recuperarse a razón de 2 por asalto sin necesidad de hacer nada especial. La puntuación de las habilidades y el movimiento vuelven también a la normalidad en cuanto respiras de nuevo.

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia está comenzando a ahogarse y tacha 2 PD ese primer asalto. Sigue intentando Nadar, pero con sólo 8% por tener sus habilidades a la mitad, resulta muy complicado.*

Transcurre otro asalto y vuelve a perder otros 2 puntos. De nuevo no consigue salir a flote. Mientras, Morgan se ha lanzado a su rescate y tras superar la perceptiva tirada de Nadar, logra sacar a Dutch a la superficie tardando un asalto adicional en el que Dutch sufre 2 puntos más de daño. Como no llegó a caer inconsciente, en cuanto sale a la superficie comienza a respirar trabajosamente y no recibe más daño. Sus habilidades y capacidad de movimiento vuelven a la normalidad y el siguiente asalto ya habrá recuperado 2 de sus puntos generales de vida.

Ahorcamientos

La forma habitual de ejecución en el Salvaje Oeste consiste en aplicar la denominada "ley de Linch", bien por parte de muchedumbres airadas o comités de "vigilantes" sin miramientos, o bien como aplicación de una sentencia de pena capital de un juzgado.

En el ahorcamiento el tiempo en que tarda la vícitma en morir depende directamente de la habilidad del verdugo en preparar el nudo de la soga. Cuando alguien es ahorcado, el DJ puede hacer una tirada por la habilidad de Lazo (con un -20% adicional por el tipo de nudo) del verdugo o la víctima puede confiar en su Suerte.

Una tirada con éxito de Lazo se traduce en un buen nudo que acelera la ejecución: en ese caso, la víctima debe superar una tirada de Aguante (SM) o fallece en el acto (por rotura de cuello). Si se supera esta tirada, se aplican las reglas normales de asfixia.

Con un éxito crítico en Lazo, la víctima muere instantáneamente al partirse el cuello.

Si la tirada de Lazo es un fracaso, se trata de un mal nudo que no produce la muerte automática y, directamente, se usan las reglas de asfixia.

Un verdugo que pifia no sólo ha hecho mal el lazo o el nudo, sino que posiblemente ha calculado mal incluso la longitud de la cuerda y el ahorcamiento falla estrepitosamente, acabando con la víctima en el suelo.

Si se opta por utilizar Suerte en lugar de la habilidad del verdugo, la víctima debe decidir qué es lo que más le conviene para poder interpretar adecuadamente el resultado.

Caídas

Darse un golpe desde una cierta altura o moviéndose a gran velocidad suele traducirse en fuertes contusiones, roturas de huesos o algo mucho peor para la salud. Además, hay que tener en cuenta la dureza de la superficie contra la que se impacta, lo que probablemente empeorará la situación en la mayoría de los casos.

El daño producido por una caída se considera general, pero si constituye una herida grave, es necesario determinar aleatoriamente, lanzando 1d20, la zona del cuerpo que ha recibido el impacto. En este caso el ajuste de daño por localización no se aplica, ya que la intención de esta tirada es únicamente determinar el tipo de herida grave recibido.

Por cada 2 m de altura se sufre 1 punto de daño general. Cuando estás en un vehículo o una montura moviéndote a velocidad, el daño se incrementa y si te caes sumas 4 puntos con una velocidad moderada (al trote) y 6 puntos yendo a toda velocidad (al galope o más). Cuando caes de una altura igual o inferior a 5 m, puedes intentar utilizar tu habilidad Saltar aplicando los modificadores pertinentes (por ejemplo, -20% si vas al galope) para reducir el daño del impacto: con un éxito el daño se reduce a la mitad, con un crítico evitas el daño completo, el fallo no afecta a la caída y con una pifia recibes el doble del daño.

Si como consecuencia del impacto por una caída tus puntos de vida disminuyen a menos de la mitad del total, debes realizar una tirada de Aguante contra inconsciencia o pierdes el sentido.

DAÑO ADICIONAL SEGÚN LA SUPERFICIE DE IMPACTO

Superficie	Daño
Agua desde una altura igual o inferior a 25 m	Daño/2
Agua desde una altura superior a 25 m	+3
Superficie acolchada, barro, caída amortiguada, arbustos o hierba alta	-2
Superficie dura, piedra, terreno calizo, troncos de árboles	+3

Derribar puertas

Puede parecer muy espectacular echar una puerta abajo con una simple patada o empujón, pero la realidad es que no es una tarea sencilla y requiere tanto de fuerza como de una buena observación y análisis previos.

Para poder derribar una puerta es necesario superar una tirada de CPO×4 aplicando modificadores adicionales según su tipo, material y grosor. Siempre que la puerta se abra hacia delante (y no hacia el sujeto que pretende derribarla) la técnica más habitual usando nuestros propios medios consiste en propinar una fuerte patada en alguna de las áreas más endebles: alrededor de la cerradura, bajo el tirador o cerca de los goznes. También es posible conseguirlo aplicando toda la fuerza e inercia de nuestro cuerpo propinando un fuerte empujón. Un fallo en esta tirada no tiene efecto, pero si el resultado es una pifia, el individuo sufre 2 puntos de daño generales.

Naturalmente puede contarse con la ayuda de hasta dos personas más para tratar de echar la puerta abajo. En ese caso suma +10% por cada individuo que ayude y tenga una puntuación en CPO de 14 o más.

TABLA DE MODIFICADORES PARA DERRIBAR PUERTAS

Tipo de puerta o material	Modificador
Puerta normal de madera	-10%
Puerta sólida de madera o de metal simple	-20%
Puerta de metal de doble lámina	-40%
Puerta acorazada o muy gruesa	-60%
Atrancada con una silla	-20%
Atrancada con un cerrojo, tranca o mobiliario pesado	-30%
La puerta se abre hacia el allanador	-40%
Por cada persona con CPO igual o superior a 14 que ayude (máx. 2)	+10%
Ayudarse con un ariete u objeto sólido para golpear	+10%

En algunos casos la única forma para abrir una puerta será destruirla utilizando explosivos, armas o herramientas para mermar su estructura hasta que se abra o sea destruida. En

cada caso deberá utilizarse la habilidad adecuada al instrumento como si se tratara de un tirada de ataque normal aplicando los modificadores pertinentes y, de tener éxito, se resta sólo el daño fijo producido de los puntos de estructura de la puerta. Si ésta reduce su estructura a la mitad o menos, la puerta acaba por abrirse.

Atravesar ventanas

Atravesar una ventana, escaparate, espejo o cristalera (voluntariamente o no) es bastante peligroso ya que resulta muy fácil recibir daño por los cortes provocados por el cristal. Si alguien atraviesa un cristal de forma voluntaria, debe superar una tirada de REF×4 para no sufrir 2 puntos de daño general (no localizado) por efecto de los cortes. Si el resultado es una pifia, el daño se dobla. Es posible reducir el daño a la mitad en caso de fallar la tirada si te cubres con una manta o ropas de cierto grosor (como un abrigo o capa, por ejemplo).

En caso de ser empujado, arrojado o como efecto de un forcejeo (combatiendo cuerpo a cuerpo), la tirada a superar para evitar el daño será sólo de REF×2. A cualquier daño provocado por los cortes habrá que sumar, si procede, el producido por una posible caída en función de la altura.

Fuego y humo

Hay pocas cosas más aterradoras para un ser vivo que la exposición al fuego, por lo que suele ser un buen método disuasorio. Desde una pelea rodando sobre la hoguera del campamento hasta los grandes incendios las heridas producidas por el efecto de las llamas son terribles y extremadamente dolorosas de curar.

Para calcular el daño que provoca el fuego no sólo es importante el tamaño del mismo sino el tiempo de exposición. Los puntos de daño de la tabla siguiente se acumulan cada asalto que se sigue en contacto con las llamas. Todas las heridas pueden aplicarse inicialmente a las localizaciones, pero si no se sofocan las llamas con prontitud, el fuego acabará por prenderlo todo y el daño pasa a ser general.

Para que la ropa se impregne de las llamas son necesarios 2 asaltos de contacto en el caso de fuegos pequeños (antorchas, hogueras), pero sólo 1 en todos los demás. Puedes intentar sofocar el fuego en la ropa o quitarte la prenda ardiendo si gastas el primer asalto en ello y realizas con éxito una tirada de DESx4. Si no consigues apagar o desprenderte de la prenda en 3 asaltos, el fuego acaba por prenderte por completo y el daño pasa a ser considerado general. En ese caso, para tratar de apagarlo tienes que superar una tirada de REFx4 con un modificador adicional de -20% (te arrojas al suelo y ruedas intentando apagar las llamas).

DAÑO POR QUEMADURA SEGÚN EL TAMAÑO DEL FUEGO

Herida	Daño por asalto
Quemadura de antorcha	1
Quemadura de hoguera	2
Quemadura por aceite, queroseno o petróleo, ropa en llamas	4
Quemadura por incendio de grandes proporciones	7
Completamente rodeado por las llamas	+2
Si corres mientras tú o una zona de tu cuerpo (o ropa) arde	+1

Las heridas por quemaduras son delicadas de tratar y suelen ser muy dolorosas. Si se produce una herida grave por quemadura o la acumulación de daño por el mismo motivo supera la mitad de los PV, es necesario aplicar algún calmante durante el tiempo de recuperación.

La tirada de Primeros auxilios y Medicina sufre siempre un -10% adicional cuando se aplican sobre heridas por fuego.

Si se ha sufrido alguna quemadura grave en la cabeza, se añade a cualquier efecto de la herida una horrible cicatriz que conlleva una pérdida en Aspecto de 1d4 puntos.

Si el fuego ya es bastante peligroso de por sí, la mayoría de muertes en un incendio se producen por el efecto del humo que además se intensifica cuando se trata de un espacio cerrado.

Antes de aplicar el daño por la inhalación del humo es posible utilizar las técnicas de aguante de la respiración explicadas en el apartado de 'Asfixia y ahogamiento'.

Cada asalto completo que inhales el humo sufres 2 puntos de daño general y debes superar una tirada de Aguante con un -10% para no caer sin sentido. Además, todas tus habilidades y tu capacidad de movimiento se reducen a la mitad por las dificultades respiratorias y porque en un incendio resulta difícil orientarse. Si utilizas un paño empapado para proteger las vías respiratorias o permaneces lo más agachado posible, reduces el daño por asalto debido a la inhalación de humo (no el de las quemaduras) a 1 punto y las tiradas de Aguante pueden realizarse sin modificador.

Condiciones extremas

Descansar adecuadamente y alimentarse en condiciones influye en nuestras actividades diarias. Nadie funciona adecuadamente si tiene sueño o hambre y aunque los rudos hombres de la Frontera están acostumbrados a desenvolverse con pocos recursos, también tienen un límite. Cualquier comodidad, por pequeña que sea, ayuda a aprovechar mejor las horas de reposo y una buena comida, cocinada apropiadamente, proporciona más energía para las labores manuales.

La falta de sueño o reposo adecuado se traduce en un modificador adicional a todas las habilidades y tiradas (incluidos Aguante, Redaños y las tiradas por característica) durante 24 horas o hasta que se descansa. Si pasas más de 24 horas sin descansar en absoluto, el modificador a las habilidades se va acumulando, y por cada 72 horas sin reposo, restas 1 punto a tu valor de CPO (con todas las consecuencias que ello conlleva). Los puntos perdidos de esta forma se recuperan de forma automática cuando se duerme durante al menos 8 horas de forma ininterrumpida.

MODIFICADORES POR CANSANCIO

Horas de sueño	Mod. adicional sin comodidades*	Mod. adicional con comodidades*
No dormir en 24 horas	-20%	-20%
Hasta 4 horas de sueño	-10%	-5%
Al menos 6 horas de sueño	-5%	SM
Más de 6 horas de sueño	SM	SM
Cada 72 horas sin dormir	-1 CPO	-1 CPO

* La falta de comodidades incluye dormir al raso, en el suelo, en una celda o en establecimientos e instalaciones precarias.

Hambre y sed: la buena cocina

La comida disponible en general, aunque lejos de ser exquisiteces en la mayoría de los casos, suele ser suficiente para las actividades del día a día. Sin embargo, cada día en que no comas nada en absoluto debes superar una tirada de Aguante o sufres una pérdida temporal y acumulativa de 1 punto en CPO, además de un modificador adicional de -10% a todas las habilidades y tiradas. La pérdida de CPO y el modificador negativo quedan anulados en cuanto se disfruta de una comida cocinada apropiada (no sirven raciones de viaje en lata o comidas frugales).

Por otro lado, si hay un buen cocinero en el grupo y prepara una comida nutritiva y de calidad, con un éxito en su habilidad Cocina, permite recuperar automáticamente 1 PV ese día a cualquier personaje herido. Con un crítico todos los miembros del grupo que hayan participado en el banquete añaden además un +5% adicional a todas sus habilidades y tiradas durante las siguientes 24 horas. Para cualquier otra buena comida (por ejemplo elaborada en un establecimiento o por un PNJ) sólo se considera, en cualquier caso, la recuperación de 1 PV por día de buena comida.

Estar sediento tiene un efecto aún más perjudicial para la salud. Por cada 24 horas sin beber necesitas superar una tirada de Aguante con un modificador adicional de -20%, y de fallarla, pierdes 2 puntos adicionales en CPO y todas tus habilidades y tiradas sufren un modificador adicional de -10%. Para recuperarte de la falta de líquido necesitas beber suficiente durante las siguientes 12 horas hasta que eliminas por completo los efectos negativos.

Frío o calor extremos

Estar expuesto a temperaturas extremas merma la salud de forma sorprendentemente rápida, por lo que las tiradas de Aguante se realizan cada hora.

A partir de que la temperatura sea de -10°, si no llevas ropa de abrigo adecuada, debes superar una tirada de Aguante cada hora, aplicando un -10% adicional por cada 10° de frío añadido. Con ropa gruesa de invierno (varias capas y pieles) no tienes que realizar tiradas cada hora hasta que la temperatura alcance los -30°. Cada vez que se falla la tirada, se resta 1 punto a CPO y todas las habilidades y tiradas sufren un modificador adicional de -10%.

El sol y el calor extremos también pueden llegar a producir la muerte. Si la temperatura es superior a los 40° y no dispones de agua en abundancia, es muy fácil deshidratarse. Cada hora en esas circunstancias lanza por Aguante con un -10% adicional por cada 5 grados que la temperatura supere los 40°. Si fallas esta tirada, pierdes 2 puntos de CPO (al combinarse el calor con la falta de agua) y todas las habilidades y tiradas sufren -20% como modificador adicional.

En todos los casos, si pierdes la mitad o más de la puntuación de CPO por el efecto del hambre, la sed, el frío o el calor, debes superar una tirada de Aguante para no caer inconsciente 1d10 horas. Si CPO se reduce a 0, mueres.

El uso con éxito de la habilidad Supervivencia consigue reducir o eliminar estos efectos al proveer de los recursos necesarios para subsistir durante las siguientes 24 horas. Con un éxito simple puedes orientarte y de ser necesario, obtienes refugio y recursos básicos para la jornada evitando las pérdidas de CPO y los modificadores negativos.

Con un fallo simple en la prueba, te encuentras perdido y sin nada a mano, con lo que estás totalmente expuesto a los efectos de las condiciones extremas.

Con un éxito crítico termina la situación, recibes ayuda externa o encuentras un sitio seguro y con recursos permanentes.

Una pifia en Supervivencia hace que la situación sin recursos o la desorientación se prolongue 2 días enteros, sin poder hacer tiradas.

Escaramuzas y batallas

Estoy cansado y harto de la guerra. Su gloria es una tontería. Sólo aquellos que nunca han disparado un tiro ni escuchado los gritos y lamentos de los heridos son los que claman por sangre, venganza y desolación. La guerra es un infierno.

—William Tecumseh Sherman

Las batallas durante la independencia de Texas, los episodios épicos de la Guerra Civil o los brutales enfrentamientos en el transcurso de las Guerras Indias tienen como denominador común la participación de numerosos efectivos y el empleo, en mayor o menor medida, de tácticas militares. Cuando los PJ tienen la posibilidad de comandar o participar en acciones de combate multitudinario, hay que echar mano de reglas especiales para agilizar y resolver el enfrentamiento.

El sistema simplificado de escaramuzas y batallas permite controlar de manera rápida pero detallada diversas situaciones con grupos de combatientes: el asalto de una partida de vigilantes a una guarida de forajidos, un ataque indio a un destacamento de caballería o una batalla entre dos grandes ejércitos provistos de apoyo artillero.

Como norma general, el DJ debería utilizar las batallas y escaramuzas cuando el número de combatientes por bando obstaculice la resolución de la lucha en un plazo de tiempo razonable o si no resulta imprescindible para la historia conocer al detalle las acciones de todos los participantes. Por supuesto, también es posible emplearlo con el único propósito de recrear ciertas situaciones estratégicas, conocer el resultado del enfrentamiento de dos bandos hostiles siguiendo una línea argumental más o menos relacionada con la aventura o, simplemente, por entretenimiento y para descansar de la trama principal.

Lo más aconsejable es aplicar este sistema cuando se

manejan grupos de más de seis combatientes, pero nada impide emplearlo con cantidades inferiores, especialmente si los PJ no tienen parte activa en el mismo o prefieren que sus acciones individuales no influyan de forma decisiva en el resultado. Al final, el objetivo de combinar estas reglas de forma lógica con el combate tradicional es proporcionar una experiencia de juego más amplia sin obstaculizar el desarrollo de la partida.

Escaramuzas

Son combates de poca importancia, generalmente utilizando tácticas de guerrilla y entre grupos reducidos de combatientes. En el terreno militar, las escaramuzas suelen producirse entre fuerzas exploradoras de infantería o caballería que buscan tantear al enemigo, más que obtener una victoria estratégica.

Batallas

Las batallas implican el enfrentamiento de dos fuerzas combatientes que suelen integrar todas las armas del ejército (infantería, caballería y artillería), generalmente con un número importante de efectivos, organizados para lograr un objetivo trascendente como conquistar una posición estratégica, anular al otro bando o ganar una guerra. Las batallas, por lo general, engloban toda una serie de combates y acciones coordinadas entre los ejércitos en lucha.

Fuerza militar

Cada bando participante en una contienda, ya sea una escaramuza o una batalla, posee un determinado valor de fuerza militar que resume su capacidad general para el combate. La fuerza militar depende del número de efectivos, la potencia de fuego, las dotes de mando y las estrategias desarrolladas durante el enfrentamiento. Todos esos elementos, unidos, influyen de forma importante para decantar la lucha hacia uno u otro bando, pero por sí mismos no otorgan automáticamente la victoria. Como seguramente ya habrás adivinado, una batalla hay que pelearla hasta el final.

Efectivos

Desde curtidos soldados hasta los más fieros guerreros indios, pasando por nuevos reclutas o milicianos revanchistas, la composición de cada ejército y el número de combatientes son el elemento base a la hora de calcular la fuerza militar de los participantes.

En primer lugar, es necesario calcular el número de exacto de combatientes que, según su tipo y calidad, aportan mayor o menor puntuación a la fuerza. En la tabla siguiente se muestra la puntuación de fuerza militar que otorga cada tipo de combatiente. Si se trata de un enfrentamiento entre grupos de menos de 10 combatientes por bando, la cifra indicada se aplica por cada combatiente individual. En los casos de escaramuzas, la puntuación refleja un grupo de 10 combatientes del tipo indicado. Cuando se trata de una batalla, los puntos representan unidades de 50 hombres.

Las milicias y los guerreros, técnicamente, constituyen tropas irregulares, pero las milicias designan a combatientes que no son nativos americanos ni soldados especialmente entrenados, mientras que los guerreros siempre indican fuerzas indias que no disponen de artillería y sus fuerzas únicamente pueden estar formadas por guerreros a pie o a caballo.

FUERZA MILITAR SEGÚN TIPO DE UNIDADES COMBATIENTES

Tipo de combatiente	Fuerza militar
Soldados regulares	3
Guerreros indios	2
Milicianos	1
Veteranos[1]	+1
Caballería[2]	+1
Por pieza artillera[3]	10

[1] Suma a cualquier tipo de unidad representando combatientes experimentados y curtidos en mil batallas.
[2] La caballería suma a cualquier tipo de combatiente si luchan montados, de no ser así, no se añade nada al considerarse tropas de infantería.
[3] Incluye el uso de ametralladoras como piezas artilleras.

Nota sobre el uso de artillería en las llanuras

En la Frontera la artillería suele emplazarse en los puestos, fuertes y algunas reservas y, por lo general, no acostumbra a acompañar al regimiento o las compañías en sus expediciones. Cuando se emplean en una salida (si se considera algo absolutamente imprescindible), el número de piezas artilleras suele estar limitados a tres, debido a los retrasos que producen en la marcha de la tropa y a que en muchas ocasiones el desplazamiento se produce por terreno poco propicio.

EJEMPLO: *una expedición de 200 soldados de infantería, 100 de caballería y 3 piezas artilleras se pone en marcha para enfrentarse a un contingente indio de 400 guerreros sioux (150 a pie y 250 a caballo). La fuerza militar de cada bando se establece de la siguiente forma:*

Ejército: *3 × 4 (200/50 de infantería) + 4 x 2 (100/50 de caballería que suman 3 por tropa regular +1 por ir montados) + 3 x 10 (por pieza artillera) = 50 puntos iniciales.*

Indios: *2 x 3 (150/50 guerreros a pie) + 3 x 5 (250/50 guerreros a caballo: 2+1 por caballería) = 21 puntos iniciales.*

Una vez calculado el valor de la fuerza militar debido al número de efectivos participantes, si uno de los dos bandos posee el doble o más que el otro, su moral se refuerza y se traduce en un modificador adicional +10% a todas las tiradas de Liderazgo de su comandante durante el enfrentamiento.

EJEMPLO: *al contar con más del doble de fuerza inicial que su oponente, el oficial al mando de las tropas del ejército se beneficia de +10% en todas sus tiradas de Liderazgo para esta batalla.*

Potencia de fuego

Un contingente bien pertrechado es fundamental para lograr la victoria en un combate. Por ello, el nivel de armamento de cada unidad combatiente influye en el cálculo inicial de la fuerza militar.

Los valores base para cada tropa incluyen el armamento y equipo básicos para ese tipo de unidad combatiente, pero para reflejar aquellos casos en los que, por circunstancias, los efectivos se encuentren mejor o peor pertrechados, tenemos en cuenta tres categorías adicionales de potencia de fuego de la tropa:

- **Nula:** los combatientes apenas cuentan con armamento de ningún tipo, lo que reduce su capacidad real para el combate. La fuerza militar de esas unidades se reduce a la mitad.

- **Mermada:** se debe considerar cuando hasta la mitad de los combatientes no están armados o sus pertrechos son deficientes. En este caso, resta un 20% al valor de su fuerza militar.
- **Superior:** más de la mitad de la unidad cuenta con abundante armamento y munición, siendo además de calidad excepcional (o avanzada tecnológicamente). Suma un 10% a la fuerza militar.

EJEMPLO: *más de la mitad de los guerreros sioux cuentan con rifles Winchester nuevos adquiridos a comancheros sin escrúpulos. El DJ considera eso como una potencia de fuego superior y añade de 2 puntos (10% de 21) a su fuerza militar, dejándola en 23.*

Terreno, circunstancias y táctica

Luchar con el sol a la espalda y desde una posición elevada contra tropas agotadas tras varios días de marcha puede otorgar, sobre el papel, una clara ventaja en el combate, pero es necesario desplegar la estrategia adecuada para aprovechar las circunstancias o minimizar las dificultades y desventajas. Un buen estratega sabe exprimir sus conocimientos tácticos para conducir a sus tropas a la victoria, mientras que una mala decisión sobre el terreno puede llevar al mejor de los ejércitos al desastre.

Para guiar a su tropa adecuadamente aprovechando las características del terreno y la situación, el líder de cada bando debe superar cada turno del enfrentamiento una tirada de Táctica modificada inicialmente por las condiciones que afecten a su bando.

MODIFICADORES A TÁCTICA POR TERRENO Y CIRCUNSTANCIA

Circunstancia	Modificador
Combatientes cansados	-10%
Combatientes hambrientos o sedientos	-20%
Combatir desde una posición fortificada	+10%
Situación o terreno desfavorable	-10%
Situación o terreno ventajoso, posición elevada	+10%

El fragor de la batalla

Agazapados, los combatientes esperan nerviosos a que llegue el momento de enfrentarse con el enemigo. Rogando por la temida y a la vez ansiada señal que acabe con la insoportable incertidumbre, y poder liberar, al fin, el miedo y la tensión acumulados.

Antes de la batalla es necesario calcular el orden de iniciativa como si se tratara de un combate normal. Para ello, los comandantes de cada fuerza realizan una tirada de Liderazgo inicial que gana aquel que obtiene mejor categoría de éxito, pudiendo actuar en primer lugar si lo desea.

En cada turno, antes de realizar la tirada de Táctica, el jefe de cada bando elige en secreto la estrategia general a seguir, que puede aportarle un beneficio según lo efectiva que resulte su elección contra las maniobras del rival. Puedes consultar la efectividad de cada estrategia en la tabla siguiente.

ESTRATEGIAS DE COMBATE

Estrategias	Efectiva contra
Abrir brecha[1]	Defensa
Ataque desesperado	Ataque por el flanco
Ataque por el flanco	Carga frontal Defensa
Carga frontal	Contraataque
Contraataque	Ataque desesperado Ataque por el flanco
Defensa	Ataque desesperado Carga frontal
Emboscada o sorpresa	Defensa

[1] Requiere el uso de artillería para desgastar la defensa.

Si al revelar las estrategias para el turno, una resulta ser efectiva contra la seleccionada por el contrario, la primera suma un +10% como modificador adicional a la tirada de Táctica de su líder en ese turno. Las estrategias que no se afectan entre sí no aportan modificador adicional alguno a las pruebas de Táctica.

Cuando el resultado de la tirada de Táctica es un éxito, las maniobras y el buen hacer de ese bando logran reducir un 10% la fuerza militar del oponente. En caso de fallo, debe restar un 10% de su propia fuerza de combate. El crítico permite doblar la pérdida del rival hasta el 20% de su fuerza militar y la pifia resta un 20% a los combatientes propios.

EJEMPLO: *la expedición de soldados lleva 3 días de marcha por Dakota del Norte siguiendo a los sioux y se encuentran, al borde del agotamiento (-10% a Táctica). Su comandante ha ganado la iniciativa para este turno, pero aún no ha dado con el enemigo, así que avanzan, por el bosque lentamente. Por su parte, el jefe de guerra sioux tiene preparada una emboscada aprovechando el frondoso terreno (+10% por el terreno y +10% por sorpresa).*

Como los indios inician su ataque por sorpresa, la iniciativa no tiene efecto este primer turno y el jefe lanza primero por Táctica (68%) aplicando el modificador +20%. Logra un éxito con un resultado de 48, así que resta 5 puntos a la fuerza militar de los soldados (10% de 50) dejándola en 45. El ataque ha resultado efectivo y causa estragos en el enemigo. Ahora actúa el comandante del ejército, que cuenta con un 60% en Táctica, pero debe aplicar un modificador negativo de 10% debido a la fatiga de sus hombres, y al ser pillado por sorpresa, no puede beneficiarse de estrategia alguna. Falla con un 73, por lo que su fuerza militar pierde 4 puntos más (10% de 45) y queda en 41.

Siguiendo al líder

El carácter del jefe de una fuerza de combate y su influencia sobre sus hombres en el terreno es otro elemento decisivo que puede decidir la suerte del enfrentamiento. La tensión y la ansiedad producida en una batalla no tienen piedad con los débiles de carácter. Los mejores combatientes del mundo sufrirán la mayor de las derrotas si no se encuentran adecuadamente motivados.

Al final de cada turno en que una fuerza militar sufra una reducción, su líder debe superar con éxito una prueba de Liderazgo con un -10% como modificador adicional y acumulativo. Esto sirve para calibrar la moral y el temple de sus tropas, inspirarlas y tratar de motivarlas para que superen su miedo e inseguridad (y permanezcan en el campo, que no es poco). Con un éxito en esta tirada, no hay consecuencias y los combatientes continúan luchando normalmente. Con un éxito crítico, se consigue aumentar un 10% la fuerza militar. Si el resultado es un fallo, algunos combatientes huyen presa del pánico y se pierde un 10% adicional de fuerza militar. Con un resultado de pifia, el número de desertores aumenta al 20% de la fuerza.

EJEMPLO: *ante el inesperado y aterrador ataque por sorpresa de los sioux, los soldados dudan y su comandante debe actuar utilizando su Liderazgo (55%) aplicando -10% (que en realidad en este caso se compensa con el modificador +10% que tiene gracias a su superioridad numérica). Falla con un resultado de 62, de forma que su fuerza militar se reduce de nuevo en 4 (10% de 41) a consecuencia de algunos soldados que huyen aterrados y su fuerza queda definitivamente en 37 al final del primer turno de la batalla.*

Si en algún momento del enfrentamiento el Liderazgo se reduce a cero, el líder puede decidir retirarse con el resto de su tropa o rendirse. La batalla finaliza otorgando la victoria a su oponente.

EJEMPLO: *el turno siguiente, el comandante del ejército sabedor de que posee la iniciativa, decide ejecutar un contraataque, pero no sabe que el jefe sioux planea seguir con una carga frontal para rematar el efecto de la emboscada (cuyo efecto sorpresa ya no posee para este turno). Desgraciadamente el contraataque no sirve de nada contra una carga frontal, por lo que el militar no se beneficia de ningún modificador positivo y vuelve a lanzar con el mismo porcentaje (50%) consiguiendo esta vez un éxito con un resultado de 27, de forma que reduce 2 puntos la fuerza de los nativos (10% de 23) que queda en 21. Pero los sioux continúan empujando tenazmente y aunque su jefe no cuenta con el modificador por sorpresa, su estrategia es efectiva contra los soldados y vuelve a ganar 10% por ello, además del 10% por la ventaja del terreno (88% en total en Táctica). Lanza los dados y acierta con 34, así que resta 3 puntos a su oponente (10% de 37) que queda en 31.*

Ahora los dos líderes deben hacer una tirada de Liderazgo. El jefe sioux en este caso tiene una puntuación de 63% a la que debe restar el modificador -10%. Lanza los dados y falla con un 89, así que su fuerza pierde otros 2 puntos (10% de 21) quedando en 19. Por su parte, el líder del ejército tira en este caso con un -10% final a su 55% en Liderazgo (sería -20% este turno ya que ya realizó una tirada anteriormente, pero lo compensa en parte con su +10% por superioridad numérica). También es un fallo con un resultado de 71, así que su fuerza queda en 28 después de restar 3 puntos (10% de 31).

Si en un mismo turno un bando pierde un 30% de su fuerza militar, su líder debe superar una tirada adicional de Táctica con todos lo modificadores aplicables para evitar la desorganización de sus tropas. Si falla esta tirada resta un 10% adicional tanto a su fuerza militar como a su habilidad de Liderazgo y en caso de un resultado de pifia, esas pérdidas se doblan.

¡Victoria!

El enfrentamiento puede prolongarse hasta que uno de los líderes decida retirarse o rendirse (bien voluntariamente porque ve disminuir su fuerza militar peligrosamente, bien por efecto de la pérdida total de Liderazgo) o hasta que una de las dos fuerzas sea reducida a cero y aniquilada completamente.

Recuento de bajas

La imagen del campo de batalla plagado de cadáveres no resulta menos estremecedora que la visión de los hospitales de campaña abarrotados de heridos, con los lamentos resonando en la cabeza de los impotentes y desbordados médicos. Para calcular las inevitables bajas resultantes de la batalla, primero resta la fuerza militar original de la puntuación en que haya quedado al finalizar el combate y después, sobre la cantidad resultante, calcula el porcentaje que supone con respecto a la puntuación original. Puedes hacer esto empleando una sencilla regla de tres:

% de bajas = [(Fuerza eliminada x 100)/fuerza original]

EJEMPLO: *supongamos que tras el varapalo que sufre a manos de los sioux, el comandante del ejército decide "retirarse" estratégicamente, con lo que queda su tropa. Las puntuaciones finales son*

de 28 para los soldados y 19 para los indios, lo que significa que han perdido 22 (50-28) y 4 (23-19), respectivamente.

Ejército: *[(22 x 100)/50] = 44% de bajas*

Indios: *[(4 x 100)/23] = 17% de bajas*

Entre las bajas se incluyen los muertos, heridos y desertores o desaparecidos. Si es necesario conocer al detalle las cantidades exactas, consulta la siguiente tabla usando los porcentajes para el cálculo de las cifras.

CÁLCULO PRECISO DE BAJAS

% de bajas	Muertos	Heridos	Desaparecidos[1]
01-20%	90%	10%	NA
21-40%	85%	10%	5%
41-60%	75%	15%	10%
61-80%	65%	20%	15%
81-90%	55%	25%	20%
91-100%	50%	30%	20%

[1] Los desaparecidos incluyen desertores y prisioneros.

EJEMPLO: *con un 44% de bajas, los 300 soldados han perdido 126 hombres (300 × 0,40), que se reparten entre 95 muertos, 19 heridos y 12 desaparecidos.*

Participación de los PJ

Los aventureros pueden, si lo desean y el desarrollo de la trama lo permite, tomar parte en las escaramuzas y batallas de distintas formas. A priori, parece más probable que puedan encabezar una pequeña unidad o grupo de hombres que tomen parte en alguna escaramuza. Asumir el mando de un gran ejército en una crucial batalla quizás no esté a su alcance, pero, en cualquier caso, si particip an en un enfrentamiento de este tipo, su papel debe ser acordado con el DJ y encajar de forma lógica en la historia que se esté desarrollando.

En realidad, lo más probable es que la mayoría de las veces el grupo de aventureros se vea inmerso entre las fuerzas combatientes y deban pelear cara a cara con el enemigo sobre el terreno. De una forma u otra, cuando participan en una escaramuza o batalla, su actuación puede influir de alguna forma en el devenir del combate y su suerte, independientemente del resultado del mismo, se determina siempre por sus propias decisiones.

Dirigiendo las tropas

Cuando toman el papel de jefes o comandantes de una fuerza de combate, los PJ pueden decidir qué aventurero realizará las correspondientes pruebas de Táctica y Liderazgo para su unidad o grupo de hombres. Pueden tomar las decisiones en conjunto (como elegir las estrategias a seguir) siempre que permanezcan juntos durante el enfrentamiento y, en ese caso, aplicar si lo desean las reglas de realización de acciones conjuntas, por lo que el personaje que efectúa las tiradas añade 10% a las puntuaciones de sus habilidades por cada compañero de grupo que posea una puntuación de 50% o más en las mismas.

También es posible que los aventureros se distribuyan en diferentes unidades dentro de una misma fuerza para dirigir cada una y coordinar sus acciones. En estos casos, deben resolverse los combates individuales de cada unidad por separado, utilizando las habilidades de cada jefe de grupo con un +10% adicional a Táctica al trabajar coordinados, antes de resolver la batalla general. Si más de la mitad de los grupos comandados por los aventureros tiene éxito en sus escaramuzas individuales, el líder del ejército puede sumar +10% adicional a su habilidad de Táctica para esta batalla.

Participando en la lucha

Naturalmente, colaboren o no en la estrategia de su bando, los aventureros pueden verse inmersos (por elección propia o por azar del destino) en pleno combate. En esas circunstancias los enfrentamientos se llevan a cabo utilizando las reglas y habilidades habituales de combate y deben resolverse por completo al inicio del turno de la batalla, antes de realizar cualquier tirada de Táctica o Liderazgo por las fuerzas en lucha.

En circunstancias normales, cada aventurero se enfrenta con un único oponente, excepto si la proporción de fuerzas está claramente desequilibrada. Si la fuerza enemiga es el doble que la del bando de los personajes, entonces cada uno debe combatir contra dos oponentes, si es el triple, contra tres, y así sucesivamente. De la misma forma, si el equilibrio de fuerzas es muy favorable, varios personajes pueden atacar a un único objetivo.

Por cada enfrentamiento victorioso individual de los aventureros, el líder de su ejército o grupo de combate puede añadir un +2% como modificador adicional a la tirada de Táctica de ese turno específico.

Batallas y escaramuzas ajenas

Puede darse el caso de que sea necesario resolver una lucha entre dos fuerzas combatientes sin que los aventureros tengan participación alguna en la misma. Aunque estas reglas están pensadas para resolver estas situaciones rápidamente, nunca resulta divertido limitarse a ejercer sólo de mirón, por lo que el DJ debería hacer partícipes a los jugadores (que no a sus personajes) en el desarrollo del enfrentamiento.

En estos casos los jugadores pueden dividirse entre los dos bandos y elegir las estrategias secretas y realizar las tiradas de Táctica y Liderazgo, interpretando por una vez a los PNJ que manden las fuerzas. De esta forma, la batalla deja de ser un anodino acontecimiento numérico y contribuye a la diversión del grupo en la partida.

Capítulo Cuarto

Hardware Store

Armas y equipo en la Frontera

"¡Eh, un momento, esperen! Este coche me costó 700 dólares en Denver, no hay otro igual en la región. ¡No voy a dejarlo a unos extraños para que me lo agujereen a tiros!"

—William Chamlee (Whit Bissell, *Los siete magníficos*. John Sturges. 1960)

Para realizar cualquier tarea es preciso siempre disponer del material y los utensilios pertinentes. Los colonos, rancheros y mineros necesitan comestibles, herramientas y repuestos para el día a día y los aventureros que vagan por la Frontera van de acá para allá cargados con armas, munición y equipo vario que puede resultar difícil de reemplazar. En un mundo salvaje donde los objetos y lujos civilizados escasean, los puestos avanzados y las nuevas poblaciones resultan ideales para la proliferación de pequeños almacenes y tiendas que provean a la población y los viajeros.

Economía y comercio

Lastrada por las consecuencias de la Guerra de la Independencia y el embargo británico inmediatamente posterior, los recién nacidos Estados Unidos comienzan el siglo XIX como una nación pobre y con escasas perspectivas, aunque con el propósito firme de aprovechar la ingente riqueza del continente y desarrollar una industria autosuficiente. Con un esfuerzo titánico y gracias tanto a medidas económicas de protección como al aumento de la población y la mano de obra y, especialmente, la expansión hacia el Oeste, la economía se fortalece. La construcción de los ferrocarriles, los nuevos territorios logrados tras la guerra con México y el descubrimiento de oro en California crean nuevas oportunidades de empleo y el estímulo de la inversión.

Los estados del Norte apuestan por la industria, con los bancos prestando dinero a los ferrocarriles cuyo desarrollo y avance parece no tener límite. Sin embargo, en 1857 la nueva y sobredimensionada economía se topa con la horma de su zapato: las tierras del Oeste se deprecian y la inmigración se detiene en seco. Los bancos tienen grandes dificultades para recuperar sus préstamos: las acciones del ferrocarril pierden su valor y muchos propietarios dejan de pagar sus impuestos ahogados por las inversiones realizadas cuando los precios eran mejores. La confianza en el uso del papel moneda y el sistema de bonos se esfuma y en 1859 el Gobierno retira del uso todos los billetes de menos de veinte dólares y junto con otras medidas (como bajar ciertos impuestos) la crisis se supera en apenas un año.

Mientras, los estados del Sur resultan mucho menos afectados por la crisis gracias a una economía basada en la agricultura y el tráfico de esclavos. Sin embargo, las tensiones y recelos con sus vecinos industrializados van en aumento hasta que su afán de independencia desemboca en 1861 en guerra civil.

Durante el conflicto el Gobierno federal aprueba nuevos aranceles para aumentar los ingresos y proteger a los fabricantes y se autoriza la construcción del ferrocarril transcontinental para vincular California y los territorios del Oeste con los estados del Este. Aunque la inflación aumenta considerablemente en este periodo, la producción en masa necesaria para la guerra ayuda a la creación de nuevas fábricas y los especuladores de suministros militares acaban por convertirse en nuevos millonarios que, además de financiar al Norte, consolidan su industria.

La economía del bando perdedor, por el contrario, sufre un fuerte varapalo. Con las necesidades de la reconstrucción y las inversiones para nuevas infraestructuras los impuestos aumentan, especialmente para grandes extensiones de terreno sin cultivar, con la intención de que los propietarios vendan la tierra o ésta sea confiscada por impago y redistribuida a los nuevos hombres libres o a blancos pobres. En general, mientras las empresas del Norte se benefician del favoritismo y las ayudas estatales (por ejemplo, para desarrollar las líneas ferroviarias), en el Sur se crea una industria inestable, temporal y oportunista en muchos casos. Con un escaso nivel de industrialización y la enorme cantidad de esclavos liberados el desempleo es un problema grave que provoca que, paradójicamente, muchos antiguos esclavos continúen trabajando la misma tierra que antes, sólo que ahora por un salario miserable.

Para facilitar el desarrollo económico se realiza una política de atracción de población para las vastas extensiones de nuevo territorio, repartiendo tierra fértil entre los colonos y creando así un enorme mercado, tanto para vender los productos de la industria como para obtener mano de obra abundante. La introducción del ferrocarril facilita y favorece el comercio entre esas extensiones de terreno y la incorporación de la máquina de vapor a la maquinaria agrícola favorece el desarrollo de las grandes explotaciones. En las praderas y valles de los ríos del medio Oeste la mayor parte de terreno se dedica al cultivo de cereales, mientras que el ganado predomina en los grandes territorios del sudoeste, siguiendo la tradición mexicana. La ganadería, que ya se había desarrollado en campo abierto antes de la guerra, tiene un empuje definitivo tras la llegada del ferrocarril a Kansas en la década de 1860, hasta convertirse en un coloso que alimenta la creciente demanda de carne de una población cada vez más capaz de permitirse ese lujo. Comienza el Salvaje Oeste.

El dinero en la Frontera

Al inicio de la expansión hacia el Oeste, la mayoría de intercambios comerciales se basan en el comercio de pieles y el trueque con las diversas tribus nativas. Al principio, el dinero acuñado

en el Este llega con cuentagotas y existe una enorme mezcla de monedas internacionales de uso común. Entre ellas destacan los reales españoles, a los que se denomina "bit" y que tienen un valor de 12 centavos y medio. Con el estallido de la fiebre del oro (1848) el uso de polvo dorado es la moneda más habitual en los campamentos mineros. En estos asentamientos y en muchos lugares de la nueva frontera los objetos más básicos alcanzan precios inimaginables, como fruto del escaso suministro, la especulación y las rápidas ganancias que, sobre todo al principio, obtienen los denominados *forty-eighters* (unas 10 veces el sueldo de un obrero del Este). Al final (alrededor de 1864) son relativamente pocos los que se han enriquecido con la extracción de mineral, pero muchos comerciantes logran inmensas fortunas a base de proporcionar suministros de minería, ocio y hospedaje (aunque la mayoría de las veces han de estar dispuestos a defenderlas a punta de revólver).

A partir de esta época (1850) comienzan a acuñarse dólares de oro, denominados comúnmente "cabeza de libertad" por su diseño. Además de la moneda de oro de 1 $ (la más popular hasta la Guerra Civil) hasta 1890 se utilizan de forma cotidiana variantes de 10 $ (conocido como "águila" por el águila heráldica de su reverso), 20 $ (doble águila), 5 $ (medio águila) y 2,50 $ (cuarto de águila). En California también es apreciado, aunque no todo el mundo dispone de uno, el "lingote", una moneda de oro de 50 $.

El dólar de plata es ampliamente utilizado en sus diferentes versiones desde su aparición en 1794, pero las monedas pequeñas de 25 centavos, o "doble bit" son las que se emplean con más frecuencia en el día a día.

Antes de 1861 todo el papel moneda es generado por bancos estatales o privados que, generalmente, cuentan con pocos fondos como respaldo. Los billetes pueden ser cambiados por monedas en los mostradores de los bancos emisores, aunque es muy común la presencia de billetes de entidades poco fiables (llamados *Wildcat Banks*) o incluso individuos privados que no tienen prácticamente valor legal. Por ello e incluso aunque en 1863 el Banco Nacional sustituye y regula los billetes estatales, la plata y las monedas de oro resultan ser lo más utilizado y de confianza.

Dinero confederado

Los dólares confederados se crean a partir de abril de 1861, pero es una moneda que se basa en la promesa de pago tras el conflicto (dando por hecha la victoria del Sur) en lugar de activos reales de la Confederación. La cantidad total de moneda emitida asciende a 1,7 mil millones de dólares. Ante la escasez de metales para fabricar las monedas, éstas terminan por no acuñarse (existen muy raros ejemplos, fuera de circulación, de monedas de 1 y 50 ¢ fabricadas en aleación de cobre y níquel). Por el contrario, entre 1861 y 1865 se emiten hasta setenta modelos diferentes de billetes de los cuales muchos incluyen a su vez variaciones menores. Aunque también se denominan dólares, en los billetes no se emplea el característico símbolo "$" sino la letra "C". Todos se imprimen en color gris, para distinguirlos claramente de los también nuevos dólares verdes de la Unión, con versiones de 50 ¢ y 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 500 y 1000 C. Sin embargo, la falsificación pronto se convierte en un serio problema, debido tanto a las muchas variantes de billetes existentes, como a que cada banco de los estados del Sur pueden emitir sus propios billetes "personalizados"; al final, el sureño medio no es capaz de distinguir los billetes auténticos de las copias sin valor.

Al inicio del conflicto la moneda confederada se acepta en todo el Sur como medio de intercambio, pero conforme la confianza en la victoria confederada va desapareciendo la moneda se deprecia (al final de la guerra 100 dólares confederados apenas equivalen a 1,76 $), mientras que los precios aumentan sin control (un traje normal llega a costar 2.700 C), por lo que acaba siendo inútil. Una vez finalizada la contienda, el Gobierno federal se niega a cambiar el dinero confederado por dólares de curso legal, por lo que muchos billetes se destruyen o, como mucho, se conservan como "recuerdo".

El coste de la vida

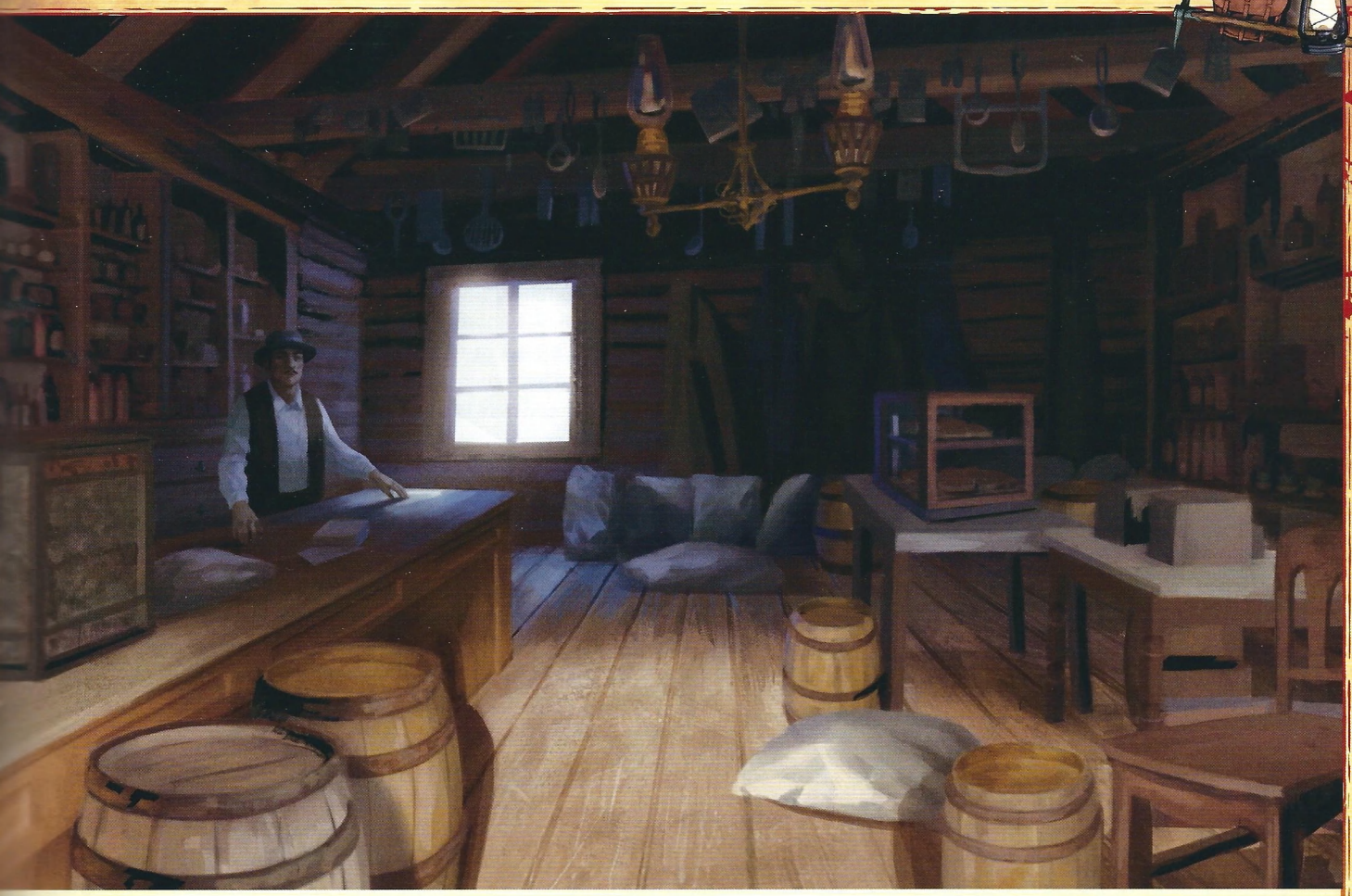
Aunque las diferentes tablas de equipo muestran el precio medio general de los artículos, ten en cuenta que puede haber variaciones en función de la época en que se ambiente la aventura y que en ocasiones ciertos productos pueden no estar disponibles en algunos sitios o tener una demanda tan elevada que dispare el precio de venta. Los campamentos mineros durante la búsqueda de oro son un clásico ejemplo de lugares con precios exorbitados donde un simple par de botas puede alcanzar los 100 dólares.

El DJ puede reflejar las variaciones normales entre diferentes vendedores de un mismo producto lanzando 1d100 y aplicando el porcentaje indicado por las decenas de la tirada (dado d10) tanto para sumar como para descontar sobre el precio medio. Por ejemplo: en Deadwood (Territorio de Dakota) hay un almacén de suministros que tiene precios elevados debido al reciente descubrimiento de oro en la zona. El DJ lanza 1d100 y obtiene un 37, así que sumará un 30% en el precio de todos los objetos que vende ese local.

En general, la mayoría de los artículos deberían poder encontrarse en los almacenes y tiendas normales. Si un objeto puede considerarse escaso o raro en el lugar concreto en que se desarrolla la partida, el DJ puede exigir una tirada de Suerte al jugador para ver si realmente es posible adquirirlo en el local. Las armas, como son producidas en cantidades muy dispares según el modelo, poseen la característica Disponibilidad, que indica el porcentaje sobre el que hay que lanzar 1d100 para constatar si el modelo está disponible en el comercio en cuestión.

En 1860 un dólar vale una onza de plata (28,3 g). La mayoría de las tablas de equipo muestran precios promediados pero realistas obtenidos a partir de distinta información de la época. Lógicamente en distintos momentos temporales los precios sufren variaciones motivadas por la inflación. Si quieres tener en cuenta estos cambios sobre los precios medios, consulta la tabla siguiente y aumenta el porcentaje indicado a los precios reflejados en las tablas de armamento y equipo:

Fecha de la aventura	Sobrecoste
1851-1860	SM
1861-1870	40%
1871-1880	20%
1881-1890	10%
1891-1900	SM



Almacenes y tiendas

En las pequeñas ciudades y pueblos rurales es habitual encontrar almacenes de propósito general provistos de todas aquellas mercancías que sus propietarios son capaces de hacer llegar hasta allí para ser revendidas.

Muchos propietarios de estos almacenes comienzan como vendedores ambulantes que terminan por establecerse allí donde ven la oportunidad de negocio tras haber conseguido suficiente capital e inventario. Otros acompañan con su tienda el avance del ferrocarril o la frontera cuando las oportunidades de negocio se han agotado en la última ciudad en auge.

Además de ser los lugares donde encontrar comida y enseres difíciles de obtener por otros medios, en el aislado mundo fronterizo estos comercios ofrecen otro lugar ideal para socializar y hacer negocios de forma respetable, alejados del ambiente de tabernas y cantinas. En algún rincón de la tienda (puerta o pared) es común encontrar anuncios y notificaciones para eventos locales, subastas, elecciones y hasta los característicos carteles de búsqueda de criminales. Además, en muchas localidades donde el ferrocarril o el telégrafo aún no han llegado, la parte trasera de la tienda suele hacer las veces de oficina de correos y cambio de moneda, convirtiéndose en un edificio fundamental de los puestos fronterizos.

La variedad de artículos depende en gran medida de las posibilidades de transporte hasta la localidad en cuestión y en los lugares más recónditos es escasa, limitándose a herramientas y comestibles de primera necesidad. Allí donde hay buenas rutas comerciales, especialmente durante épocas de prosperidad económica, las estanterías de los almacenes están repletas de productos e incluso se puede disponer de artículos considerados de lujo.

Los comerciantes adquieren las mercancías bien viajando a subastas al por mayor o bien de viajantes que actúan como representantes de los proveedores al por mayor ubicados en las grandes ciudades y puertos de mar. Naturalmente, hasta la llegada del ferrocarril, el tiempo entre pedidos es largo (incluso si no desaparecen por el camino) y el dueño de la tienda debe calcular bien las existencias que necesita. Para la gente de la localidad, la llegada de nueva mercancía es todo un evento, especialmente cuando llegan mercancías novedosas o escasas. Cuando el dinero es un problema, es normal permitir la compra a crédito de los clientes habituales o de confianza y en otras ocasiones también es normal aceptar trueques si el tendero ve algún beneficio en ello.

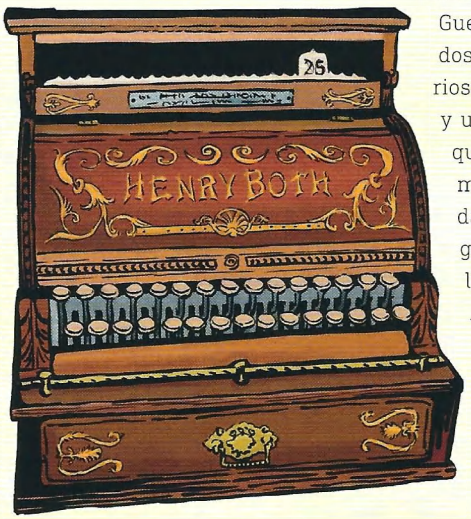
Cada local tiene libertad para establecer sus precios según las características del mercado. Por lo general, no son propensos al regateo o la negociación con los clientes (aunque sí con sus proveedores) y eso es más propio de vendedores ambulantes o comerciantes temporales, ya que los almacenes deben pagar impuestos y tasas municipales.

La tienda es, por lo general, un edificio de dos pisos con un porche para facilitar la carga y descarga. Con el buen tiempo, ese porche se utiliza para pequeñas reuniones sociales y puede disponer de un banco o sillas donde los hombres pueden mantener tranquilas charlas sobre el tiempo, los cultivos o la política. El frontal suele estar decorado por anuncios de hojalata mostrando tabaco, cigarros, refrescos, utensilios y cualquier cosa vendible. Una característica de un buen almacén o tienda es disponer de un amplio ventanal o escaparate que, sin ser

demasiado elaborado, trata de atraer al escaso público femenino con accesorios y bisutería mientras muestra herramientas y botas para llamar la atención de los hombres. Una vez dentro, la decoración apenas existe y son lugares más bien oscuros, saturados de cosas, ya que el espacio se aprovecha al máximo para mostrar los artículos. Las paredes suelen estar repletas de estantes y el suelo atestado de cajas y barriles con mercancía. Algunos productos tales como látigos, arneses de caballerías, linternas, cubos y cuerdas suelen colgar del techo. Al entrar en el local, un característico aroma mezcla de queso curado, escabeche, carne, cuero, café y tabaco recibe al visitante.

Un sólido mostrador de madera se utiliza para atender al cliente, manipular las mercancías, pesar y cobrar. Es imprescindible el molinillo de café, unas balanzas y la caja registradora que suele colocarse junto a pequeñas vitrinas redondeadas donde exponer los objetos más delicados o selectos y recipientes de caramelos y dulces. En general, también están repletos de mercancía, dejando sólo el espacio justo para las compras y embalaje de los artículos.

No se acostumbra a tener un exceso de existencias, especialmente en cuanto a mercancías perecederas se refiere y que se consiguen y consumen en el día (tendencia que comienza a cambiar lentamente a partir de 1877 con la invención del vagón refrigerado). Lo normal es ir a la carnicería para conseguir carne fresca para la misma noche y tal vez tocino, huevos o salchichas para el desayuno del día siguiente. Además de en la propia tienda, las mercancías pesadas pueden guardarse en una extensión lateral o trasera, un sótano o, en caso de suministros ligeros y cuando no ejerce como vivienda del propietario y su familia, en el segundo piso.



Las familias rurales suelen realizar una excursión semanal los sábados a la tienda. Toda la familia acude en un carro repleto de productos propios (pollos, nata y crema, huevos o pieles) para comerciar con el tendero y pasar el día en la ciudad tomando un almuerzo traído desde casa. Muchos de los artículos de la tienda son considerados lujos para los agricultores que solamente compran aquello que realmente les resulta imprescindible (harina, sal, café, clavos, comida para los pollos), con contadas excepciones en alguna festividad importante. El tendero suele envolverlo todo en un papel marrón atado con un cordel.

La mayoría de los almacenes y tiendas en la Frontera no se mantienen especialmente limpios. Siempre están expuestos a que los clientes traigan consigo una cantidad considerable de polvo, suciedad e incluso excrementos (tanto de animales como humanos, teniendo en cuenta el número de orinales que se vacían en las calles) del exterior. Por si fuera poco, en invierno el hollín procedente de la estufa de hierro fundido, que se hace imprescindible, cubre la mayoría de las mercancías. Con la acumulación de comestibles y los métodos de almacenamiento rudimentarios, la presencia de ratones y otros animales es algo habitual y, en muchos casos, inevitable.

Los alimentos y consumibles comunes (granos de café, especias, harinas, azúcar, caramelos, huevos, leche, mantequilla, frutas y verduras, miel y melaza, galletas, queso, frijoles secos, tabaco y puros) tienen una presencia imprescindible en un almacén. También es normal que dispongan de una pequeña botica con medicinas populares, remedios y elixires de dudosa efectividad que se muestran junto a algunos artículos de higiene personal (básicamente jabones a base de grasa animal). La sección de productos textiles reúne rollos de tela, sedas, agujas y alfileres, hilo, cintas, botones, ropa interior, tirantes, pantalones con peto, sombreros y zapatos, y aunque no suele ofrecer modelos de ropa ya confeccionada, en algunas ocasiones pueden realizarse pedidos por catálogo.

En la sección de utensilios pueden encontrarse rifles y pistolas con su munición, linternas y lámparas, cuerdas, utensilios de cocina varios (vajillas, ollas y sartenes), equipo agrícola y minero (palas, picos, carretillas) e incluso en algunos lugares ataúdes.

En algunos casos, los tenderos son comerciantes oportunistas que acaban por enriquecerse y hacer historia monopolizando el comercio de una zona. En el Sur, tras la Guerra Civil, muchos esclavos recién liberados se convierten en aparceros o arrendatarios que, lógicamente, necesitan suministros y utensilios. En estos casos, es muy común que el almacén general les proporcione las mercancías a crédito para toda la temporada con un interés bastante elevado y como garantía el tendero recibe derechos sobre las futuras ganancias con las cosechas. Algo parecido sucede en los campamentos mineros donde los almacenes suelen proveer de fondos y materiales a los buscadores de oro o plata a cambio de una parte de los beneficios obtenidos. Es el caso de Horace "Silver King" Tabor, que en la década de 1870 en Leadville proporciona a dos mineros alemanes 54 $ en material a cambio de un tercio de cualquier beneficio que obtengan y acaba percibiendo 50.000 $ al mes por las ganancias de su mina de plata.

Pero la vida del comerciante ambicioso conlleva numerosos conflictos y grandes riesgos. Por un lado, la competencia es feroz y si los clientes no pagan, debido a los altos intereses o a las malas cosechas y prospecciones infructuosas, deben hacer frente a sus propios créditos o acreedores. En otros casos, directamente, arriesgan la vida cuando acuden a reclamar sus pagos y acaban por ser atacados por sus deudores.

La conocida guerra del condado de Lincoln, por ejemplo, se inicia por un conflicto entre tenderos cuando el único almacén del condado, que cubre una quinta parte de todo el territorio de Nuevo México y posee además numerosos ranchos, se enfrenta a una pareja de "nuevos ricos" que tratan de crear una empresa rival.

Venta por catálogo

A partir de 1869 se desarrolla de forma masiva, gracias a la disponibilidad de las grandes líneas de ferrocarril que comienzan a alcanzar todos los rincones. Aaron Montgomery Ward funda su compañía en Chicago en el año 1872 y su primer "catálogo"

consta de 150 objetos, listados en una sencilla hoja de papel. El negocio pronto alcanza un gran auge y muchos otros mayoristas (Sears, Rosebuck & Co., Hibbard, Spencer, Bartlett & Co., Bloomingdale's y fabricantes de herramientas, maquinaria agrícola, vehículos y repuestos) se unen a esta boyante práctica.

La venta por catálogo permite ofrecer precios de mayorista, con gran ahorro sobre los precios de mercado, que puede ser aún mayores si se realizan pedidos en grupo para una zona. Para facilitar las compras los vendedores incluyen en sus catálogos instrucciones claras y detalladas sobre cómo realizar los pedidos.

Pagos y envíos

Puede pagarse con cheque, efectivo e incluso sellos. La mayoría de las veces se aconseja enviar el dinero por giro postal o bancario o por algún servicio de mensajería especial, ya que por correo normal, extrañamente, los pagos no suelen llegar a su destino.

Las mercancías pueden enviarse por:

- **Correo (US Postal):** tiene un coste de 16 ¢ por cada 500 g hasta un límite de 2 kg por paquete (aunque se pueden enviar ilimitados paquetes a un mismo remitente). Ciertas mercancías, como explosivos o materiales inflamables, no pueden enviarse por correo y si se necesita un embalaje especial (cuchillos, cristal o agujas) el cliente paga 5 ¢ extra. El pago debe ser en efectivo y por adelantado (incluyendo el envío).
- **Servicio *express:*** utiliza a agentes del ferrocarril como intermediarios y sólo es permitido para pedidos de más de 5 $. Con este sistema el cliente puede inspeccionar el envío, una vez recibido, antes de pagar por él y realizar el abono directamente al agente del depósito de la estación correspondiente.
- **Cargas ferroviarias:** se aplica a pedidos especialmente voluminosos o pesados (más de 45 kg). Para los puntos que no cuentan con agente del ferrocarril el comprador debe haber mandado dinero suficiente con antelación para cubrir el coste del envío (de otra forma funciona como el servicio *express*).

Todos los pagos en efectivo suelen beneficiarse de descuentos de entre el 2 y el 5% a partir de 20 $ y según el valor del pedido.

Devoluciones y sustituciones

En general, las compañías de venta por catálogo cuidan al máximo el servicio al cliente, conscientes de que resulta "arriesgado" pagar por mercancías sin tener ocasión de inspeccionarlas antes. La mayoría posee una política de devolución del dinero en caso de que el cliente no esté satisfecho, normalmente a cambio de haber adelantado una mínima cantidad como garantía de buena fe (por ejemplo 1 $ en el caso de arneses de caballerizas, 2 $ para cochecitos de bebé y de 50 ¢ a 3 $ para revólveres y armas de fuego). Suele permitirse un tiempo prudencial, que puede alcanzar los diez días como máximo, para probar los productos.

Las mercancías devueltas deben enviarse correctamente empaquetadas (el coste del envío corre a cargo del vendedor), adjuntando en su interior una carta explicando los motivos de devolución y proporcionando el número de factura de los productos incluidos.

Armas

Bueno, si vas a quedarte por aquí, voy a darte dos consejos: líbrate de ese sombrero y aprende a usar un arma.
—Cole Thornton (John Wayne, *El Dorado*, 1967)

Como su nombre indica, el Salvaje Oeste es un lugar peligroso y el uso de las armas está a la orden del día. Fuera de los núcleos urbanos todo el mundo cuenta con algún tipo de cuchillo o navaja y muchos poseen, al menos, un revólver, rifle o escopeta, por lo que las armas constituyen elementos de equipo prácticamente imprescindibles para un PJ ávido de aventuras.

Aunque, en general, no se discute el derecho a portar armas, algunas voces se levantan aquí y allá a favor de su regularización. Por ello, en algunas ciudades y pueblos el uso puede estar controlado: desde no permitirse llevar armas abiertamente dentro de la localidad hasta, simplemente, prohibir llevarlas ocultas o que se produzcan tiroteos en la calle. Hay que tener en cuenta que después de años de trifulcas, incidentes y tiroteos entre vaqueros borrachos armados, muchas ciudades ganaderas consideran probado que las armas "invitan" a los problemas. "Un revólver cargado con munición mortal es un compañero peligroso para cualquier hombre, especialmente si éste se ceba con whisky" (*Texas Live Stock Journal*, 5 de junio de 1884). En los casos de posesión y uso limitado, lo normal es que todo visitante armado sea amablemente invitado por la autoridad a dejar sus armas en la oficina del *sheriff* mientras dure su estancia, pero lo paradójico del asunto es que la aplicación de estas ordenanzas municipales suele acabar en enfrentamientos, tiroteos y muertes, como en el caso de Tombstone en Arizona.

De cualquier forma, una vez ahí fuera, solo y expuesto a los peligros de la vida salvaje, un revólver y una montura veloz pueden sacarte de más de un apuro, amigo.

En *Far West* existe un completo muestrario de armas y utensilios bélicos con los que un aventurero puede acudir a la lucha. Todas las armas se dividen entre aquéllas para uso a distancia (incluyendo todo tipo de armas de fuego, piezas artilleras, explosivos y arcos indios) y las apropiadas para combates cercanos cuerpo a cuerpo (armas de combate personal, cuchillos, escudos, espadas, hachas, lanzas, látigos, mazas, navajas y porras, además de ciertos objetos susceptibles de ser empleados para golpear en combate). Adicionalmente, muchas de las armas del apartado cuerpo a cuerpo pueden además ser utilizadas como arrojadizas mediante el uso de la habilidad Lanzar.

Características de las armas

Todas y cada una de las armas que se utilizan en *Far West* poseen una serie de datos que las definen, proporcionando información sobre todas sus características en el juego. A partir de la pág. 151 puedes encontrar la información detallada y las tablas con las estadísticas concretas de cada arma u objeto utilizable en combate. Como en algunos casos el nombre de la característica del arma se encuentra abreviado por razones de espacio, consulta el siguiente apartado con las diferentes descripciones.

- **Tipo (T):** indica la categoría a la que pertenece el arma y el nombre de la habilidad con la que debe usarse. A = Arco, AR = Artillería, AS = Asta, CU = Cuchillo y navaja, ES = Escopeta,

EX = Explosivo, FI = Filo, LC = Látigo y cadena, PE = Pelea, RE = Revólver, RI = Rifle, TO = Tomahawk. En el caso de revólveres y pistolas de más de un disparo, se añade a continuación una "S" o una "D" para indicar si el arma es de acción sencilla o doble.

- **Calibre:** sólo se aplica a las armas de fuego a distancia, explosivos y artillería. Es el diámetro del proyectil que dispara el arma definiendo su munición adecuada. Para los revólveres y rifles el calibre se expresa en centésimas o milésimas de pulgada (un calibre .44 es, en realidad, 0,44 pulgadas) mientras que las escopetas utilizan un sistema completamente distinto basado en el peso (una escopeta del calibre 12 representa que con una libra inglesa de plomo pueden fundirse 12 balas esféricas de ese tamaño). Los calibres de artillería pueden expresarse en pulgadas o milímetros. Ni los arcos ni los explosivos tienen calibre, pero en el caso de estos últimos la cifra expresada en este apartado indica el número de cargas normales (ver 'Explosivos' más adelante).

  Cuando se muestran dos calibres separados por una barra en este apartado, el de la izquierda indica el propio del arma original de percusión y el de la derecha su adaptación al sistema de cartuchos.
- **Cadencia de fuego (CF):** sólo para las armas de proyectil. El número de disparos que es posible realizar de forma normal con el arma en una acción. En el caso de los revólveres de acción simple es posible aumentar esta cifra utilizando la maniobra de abanicado o fuego rápido. Si la cifra que aparece es una fracción, el numerador indica el número de disparos y el denominador las acciones necesarias para efectuarlos.

"JUSTICIA" DUTCH: *el Colt Frontier 1873 de Dutch tiene una cadencia de fuego de 1 disparo por acción.*

- **Daño:** los puntos de daño que provoca un impacto del arma. La cifra se expresa con una cantidad fija y una variable en función de la categoría de éxito con la tirada de ataque, excepto en el caso de los explosivos. La cifra variable se suma al daño fijo por cada 10% de éxito completo en la tirada de ataque hasta un máximo de cuatro. En el caso de los explosivos, aquí se apunta su POT por cada carga normal, de forma que si se utiliza más de una carga el daño se multiplica por el número de cargas empleadas.

"JUSTICIA" DUTCH: *Dutch posee un Colt Frontier con una característica de daño de 4/+1. Si utiliza su habilidad de 75% en Revólver y obtiene un 37 en su tirada de ataque (categoría de éxito de 30%) hace un daño de 7 puntos (4+1+1+1). Además, lleva consigo un cuchillo de caza tipo Bowie de 30 cm que produce un daño 3/+1 y el Modificador al daño de Justicia es +2. Si utiliza su 36% de Cuchillo y navaja y obtiene un 25 en su tirada de ataque (categoría de éxito de 10%) hace un daño de 6 puntos (3 de daño fijo +1 de daño variable y +2 del Modificador al daño).*

- **Precisión (P):** indica lo buena que es el arma o la dificultad para lanzarla, en el caso de armas arrojadizas, según se incrementa la distancia de disparo o lanzamiento. El modificador de Precisión se aplica a la habilidad de ataque con armas de proyectil y a Lanzar con armas arrojadizas (nunca se aplica en armas de combate cuerpo a cuerpo) según la distancia a la que se encuentre el objetivo y se añade a cualquier otro modificador por situación que sea pertinente.
- **Rangos de distancia:** sirven para medir la efectividad del arma a distintas distancias. Son cuatro: base, corta, media y larga, y cada uno muestra su límite en metros partiendo del rango anterior. Cuando un arma cuerpo a cuerpo o un objeto no pueden ser arrojados de forma eficiente, no se indica cifra alguna en estos apartados.

  Base: indica la distancia en metros en la que el arma muestra su efectividad óptima (a esta distancia la habilidad del tirador no ve alteradas sus posibilidades de acierto y no se aplica el modificador de Precisión por distancia). Las armas arrojadizas (y explosivos lanzados) tienen un alcance básico de lanzamiento, en metros, igual a la mitad de la puntuación en CPO (CPO/2) del lanzador.

  Corta, media y larga: cuando el blanco se encuentra situado entre los límites de uno de estos rangos, debe aplicarse el modificador de Precisión del arma a la habilidad del atacante de forma acumulativa: para la distancia corta se aplica el modificador tal cual (x1), para la distancia media el modificador se duplica (x2) y para la distancia larga la Precisión se triplica (x3). El rango de distancia larga siempre indica la distancia máxima a la que puede utilizarse el arma.

"JUSTICIA" DUTCH: *su Frontier tiene una Precisión de -10%, una distancia base de 15 metros, corta hasta 30 m, media hasta 45 m y finalmente larga hasta 60 m. Esto significa que sus tiradas de Revólver no sufren modificador de Precisión contra objetivos situados a 15 m o menos, para objetivos a partir de 15 m y hasta 30 m sufren -10%, si el objetivo está entre los 30 y los 45 m tiene -20% y más allá de los 45 y hasta 60 m recibe un -30%. Justicia no puede disparar con su Frontier por encima de 60 m.*

Asimismo, su cuchillo tiene una Precisión de -15%, con una distancia de lanzamiento base de 8 metros (CPO 16) por la que no aplica modificador por Precisión alguno. En la distancia corta (hasta 16 m) aplica -15% a Lanzar, en media (hasta 24 m) -30% y finalmente para la distancia larga (hasta 32 m) Lanzar sufre -45%. Justicia no puede arrojar su cuchillo más allá de los 32 metros.

- **Munición:** en las armas que disparan proyectiles indica la cantidad máxima de los mismos que puede albergar el arma en su tambor, recámara o sistema de almacenamiento.
- **Recarga:** en las armas de proyectil indica el número de proyectiles que es posible cargar en determinado número de acciones, expresado como fracción. El numerador indica los proyectiles y el denominador las acciones necesarias para cargarlos. Un arquero puede, en una misma acción, colocar la flecha (si la tiene accesible) y disparar el arco.

"JUSTICIA" DUTCH: *su querido revólver Colt Frontier de 1873 tiene una* Recarga *de 1/1, por lo que en una acción puede reponer un proyectil en su tambor.*

- **Fiabilidad:** en las armas de proyectil indica, en porcentaje, la probabilidad de un fallo mecánico del arma o del cartucho. Consulta 'Mal funcionamiento' en el capítulo 'El Combate', pág. 102. El resto de armas no posee esta característica.

- **Estructura:** la solidez del arma. Los puntos de estructura se utilizan cuando el arma en sí recibe un impacto (por ejemplo, por una explosión o si se ha utilizado para detener un ataque cuerpo a cuerpo). Si los puntos del impacto superan los puntos de estructura, resta 1 a la misma. Si el impacto ha sido crítico resta directamente 3 puntos a la estructura (sin necesidad de calcular los puntos del golpe). En el caso de las armas de proyectil, por cada 3 puntos de estructura perdidos se resta 10% a la fiabilidad del arma. Si la estructura llega a cero el arma queda destruida o inutilizable.
- **Disponibilidad:** muestra la probabilidad de encontrar el arma a la venta. Al entrar en un establecimiento que vende armas, el jugador puede realizar una tirada con el d100. Si el resultado es igual o inferior a la disponibilidad del arma, es posible adquirirla de ese vendedor.
- **Precio ($):** el precio medio de mercado para adquirir el arma. Estos precios base pueden ser modificados por el DJ en función de las circunstancias o época de ambientación de la partida, tal y como se explica en el apartado 'El coste de la vida', de la pág. 144 de este mismo capítulo.

Armas de fuego

La mayoría de las pistolas, revólveres y rifles se fabrican originalmente para uso militar pero acaban encontrando su camino hacia el Oeste debido a una creciente demanda, las duras condiciones de los contratos del ejército y su gran durabilidad. Muchas siguen cumpliendo perfectamente su cometido décadas después de haber sido consideradas obsoletas o de haber perdido el favor del gran público. Por ello, en la Frontera coexisten las más variopintas combinaciones de mecanismos, modelos y municiones imaginables y siempre que es posible los modelos antiguos se adaptan incorporando las nuevas mejoras. En ocasiones un mismo modelo se renueva en años sucesivos añadiendo al nombre simplemente la fecha de producción. En estos casos, en las tablas con las estadísticas de juego (págs. 161, 162, 166 y 168) sólo se desglosan las variantes que poseen cambios significativos.

En las descripciones de las páginas siguientes, junto al nombre de cada arma de fuego se indica su fecha inicial de aparición en el mercado, los tipos de mecanismos con los que es posible encontrarla y sus calibres más populares.

Armas antiguas

Hasta principios del siglo XIX la llave de chispa continúa siendo el sistema común en pistolas, mosquetes y primeros fusiles de ánima rayada (llamados por ello, rifles). Aunque el pedernal para el martillo es barato, duradero y fácil de obtener, estas armas de avancarga adolecen de un lento proceso de disparo y recarga, además de ver considerablemente mermada su fiabilidad en condiciones de lluvia o humedad. A partir de 1820 su uso comienza a decaer rápidamente y para la década de 1840 la mayoría de las existentes se han convertido al práctico y novedoso mecanismo de percusión.

En la descripción de ciertos modelos se indica que es posible encontrarlas con mecanismo de chispa. En esos casos, para utilizarlas en el juego el DJ debe aumentar su recarga a 1/4 (cargar un proyectil cuesta cuatro asaltos completos) y reducir su fiabilidad un 5% en condiciones normales y un 10% (sobre la cifra indicada en la tabla) con lluvia.

Armas de percusión

Inmediato sucesor de la llave de chispa, el mecanismo de percusión mejora considerablemente el sistema de disparo de las armas de fuego mediante el empleo de una cápsula fulminante individual e independiente de la bala, que se coloca sobre la chimenea del arma (en el exterior de la recámara) y que al ser golpeada por el percutor enciende la carga de pólvora del cañón del arma o del proyectil. Dejando a un lado sus beneficios, resulta obvio que el tirador de este tipo de armas necesita disponer de una cápsula, además de una bala y su carga de pólvora correspondiente, para realizar cada disparo. De esta forma, un revólver de percusión de seis disparos necesita colocar seis cápsulas fulminantes, una por cada recámara del tambor.

Aunque el sistema se inventa tan pronto como 1807, las armas de percusión no comienzan a aparecer hasta 1818 y su implantación es progresiva (por ejemplo, el ejército de Estados Unidos no convierte en reglamentarias las armas de percusión hasta 1841). Uno de los primeros fabricantes en adoptar con entusiasmo el nuevo sistema e incorporarlo comercialmente a sus armas es el conocido Henry Deringer Jr.

La mayoría de las armas de percusión se cargan todavía por el cañón y, a efectos de juego, son el tipo de armas de fuego más antiguas disponibles de forma generalizada (desde 1820 todas las armas de chispa son adaptadas por los propios fabricantes o por armeros especializados al nuevo sistema), y las que requieren mayor tiempo de recarga. Cuando se utiliza bala redonda de plomo es necesario cargar la pólvora previamente, después introducir el proyectil y prensarlo con la baqueta. Los revólveres de percusión que utilizan balas con papel combustible simplifican algo el proceso, pero sigue sin ser una tarea ágil. El mecanismo de percusión es prácticamente hegemónico entre 1840 y 1865.

Sobre la base de este sistema, paulatinamente, se van incorporando los diferentes avances técnicos del siglo: el uso de la bala cónica (1823), la aparición del revólver Colt (1835), la novedosa bala Minié (inventada en 1847 y con un extenso uso durante la Guerra Civil), los cartuchos de papel combustible (S&W 1852) o el sistema de repetición Volcanic (desarrollado a partir de 1848 y que da origen, con el tiempo, a los conocidos rifles Winchester).

Armas de cartuchos

A partir de 1857 se incorpora el fulminante en contenedores metálicos que incluyen la bala y la pólvora. Nace la munición moderna, con los conocidos casquillos. Con el nuevo sistema, el percutor del arma golpea directamente sobre la base del cartucho haciendo estallar el fulminante que prende la pólvora e impulsa la bala. Además de ser mucho más fiables y precisos, el uso de los cartuchos permite mayor cadencia de fuego, facilita el transporte seguro de la munición, el desarrollo de los sistemas de repetición y la definitiva adopción de las armas de retrocarga, abandonándose definitivamente la carga por el cañón.

Algunas armas de percusión bastante populares (especialmente revólveres) son convertidas con el tiempo al sistema de cartuchos por el propio fabricante (por ejemplo, el Colt Navy 1851 o el Colt Army 1860), mejorando sus prestaciones y alargando su vida comercial.

Tanto las descripciones como las estadísticas de juego de las armas de fuego (y de algunas otras, como las piezas artilleras, más adelante) se encuentran ordenadas siguiendo un orden estrictamente cronológico, para facilitar la tarea de los DJ que deseen ser escrupulosos con la ambientación. Cuando los cambios en un modelo no son lo suficientemente significativos no se ha incluido una nueva descripción diferenciada, pero el modelo se pueden encontrar ordenado en las tablas de estadísticas según su año correcto de aparición en el mercado.

Tipos de balas y cartuchos

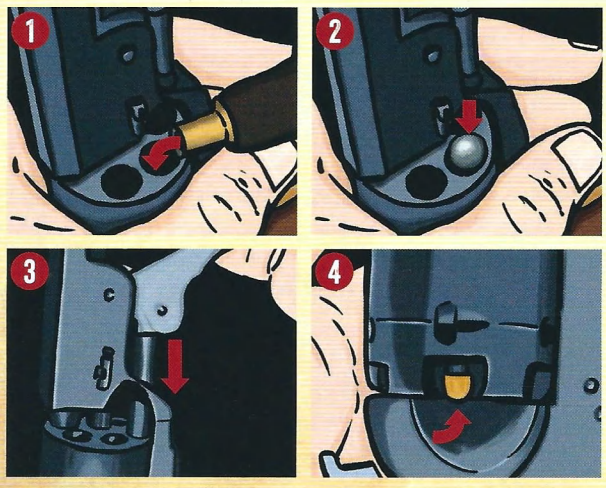
Balas con papel combustible

Con las armas de percusión, rápidamente se extiende el uso de papel nitrado para la elaboración de primigenios cartuchos de papel, donde se incluyen la pólvora y la bala y que se cargan directamente sin necesidad de abrirlos, quemándose el envoltorio por completo al realizar el disparo sin dejar residuos en el cañón. Este sistema, además, favorece una mejor cadencia de tiro y un tiempo de recarga más corto que cuando se cargan bala y pólvora por separado.

En cuanto a las balas propiamente dichas, inicialmente siguen siendo esféricas, pero conforme se populariza el uso de los cañones de ánima rayada aparecen los primeros proyectiles cónicos. La bala cónica Minié (1847), provista de arcilla o madera en su base para facilitar su ajuste al cañón y con varios surcos rellenos de cera en su superficie, otorga mayor precisión y aumenta la distancia efectiva de las armas.

En las armas de cañón rayado el papel alrededor del proyectil debe ser más delgado así que para obtener cartuchos resistentes, éstos se construyen en capas. Con la bala en un extremo y la pólvora en otro, el papel se dobla en sus extremos y se sumerge en una mezcla de cera y sebo para lubricar el cartucho. A pesar de lo complejo de la fabricación de los cartuchos de papel, su uso junto a las balas Minié es masivo durante la Guerra Civil.

Los revólveres de percusión y cartuchos de papel aunque no se cargan por la boca del cañón, lo hacen por la parte delantera del cilindro. Estos cartuchos de papel siempre son combustibles y es característico dejar al descubierto la cabeza de la bala que contienen.



Cartuchos Rocket bullet (RB)

Patentado en 1848, es uno de los primeros tipos de cartucho metálico patentado y consiste, básicamente, en una bala de plomo cónica con un profundo hueco en la base donde se mete la pólvora sellada por una tapa con un pequeño agujero. Como ventaja evidente frente a posteriores tipos de cartuchos, las armas que utilizan estos proyectiles no necesitan expulsar casquillo alguno, ya que todo se contiene en la propia bala. Este primer intento de sustituir los cartuchos de papel se utiliza, combinado con un recubrimiento más duradero de la base, en las armas de repetición Volcanic, pero con un éxito limitado. El pequeño hueco de la bala limita la cantidad de pólvora a incluir y, por tanto, la velocidad y alcance de los proyectiles, que acaban siendo poco potentes. Además, en el caso de munición defectuosa, es necesario desatascar el arma utilizando una varilla, ya que el arma no dispone de mecanismo alguno de extracción. Entre unas cosas y otras, el éxito comercial de este sistema es relativamente limitado.

Cartuchos de fuego anular (FA)

Son los primeros cartuchos metálicos en ser utilizados. Comercialmente aparecen por primera vez con el revólver Smith & Wesson modelo 1 de 1857 (lanzado al mercado coincidiendo con la expiración de la patente de Samuel Colt sobre el revólver). En estos cartuchos, dentro de una vaina metálica se contiene la bala, la pólvora y su propio fulminante, haciendo innecesario el uso de las cápsulas del sistema de percusión y sustituyendo completamente a los cartuchos de papel.

En la percusión anular, el fulminante se encuentra en el interior del reborde de la base del cartucho, de forma que el percutor puede golpear cualquier punto del borde para que se produzca su ignición. Los cartuchos son baratos de fabricar, pero no admite cargas potentes porque el metal de la vaina ha de ser delgado para poder deformarse y comprimir el fulminante. Además, las vainas vacías no pueden ser recargadas una vez disparadas, lo que puede ser un inconveniente para aquellos que pasan largas temporadas lejos de un almacén.

Cartuchos de fuego central (FC)

Fabricados de forma masiva tras la Guerra Civil en base a una vaina de latón cuyo grosor aumenta más cerca de la parte inferior, estos cartuchos incorporan en el centro de su base una cavidad que incorpora directamente la cápsula fulminante y que es la zona precisa que debe ser golpeada por el percutor del arma. Aunque por las características de la vaina soportan cargas más potentes y los casquillos pueden ser, en teoría, vueltos a rellenar, son bastante más caros de producir, de forma que su uso se combina habitualmente con la munición de fuego anular.

Pistolas, revólveres y derringers [RE]

Durante la primera mitad del XIX las pistolas acompañan a los sables de los oficiales o se utilizan como armas adicionales de las unidades de caballería y, frecuentemente, armas de servicio de los artilleros. Los soldados de infantería, sin embargo, muy rara vez llevan pistolas como parte de su equipamiento militar, si bien tienen permitido poseer y utilizar armas personales propias además de las militares.

En la vertiente no militar, los hombres de la Frontera se han habituado desde el inicio al uso de armas de fuego a una mano para el combate en distancias cortas, cuando el empleo de los rifles se vuelve incómodo o inútil. Y quizás por su manejabilidad y por no ser difíciles de esconder siempre han sido las armas favoritas de criminales y amantes de los negocios de riesgo.

Las pistolas de percusión son mayoritariamente de un único disparo, se fabrican de forma artesanal y totalmente manual, por lo que las cantidades disponibles son relativamente reducidas y las variaciones, incluso entre representantes de un mismo modelo, son múltiples. En esos casos se proporcionan siempre los datos de juego del modelo medio o más habitual.

A partir de la patente del revólver de Samuel Colt en 1835, el mundo de las armas de fuego portátiles y la vida en la Frontera no vuelven a ser los mismos. Por supuesto existen antecedentes de armas de repetición, como las pistolas de múltiples cañones o Pepper Box, e incluso algún diseño de revólver de chispa primigenio como el Collier, pero son la agresiva comercialización de Colt y los nuevos métodos industriales de producción los que favorecen de forma extraordinaria la expansión de estas armas de repetición personales con multitud de modelos y fabricantes. Los primeros ejemplares de revólveres se cargan por la parte delantera del tambor, utilizando cartuchos de papel combustible hasta la aparición de los cartuchos metálicos, que es cuando estas armas pasan a amunicionarse por la parte trasera del tambor.

Pistola de retrocarga Hall

1811 • Percusión • Cal.: .50

Esta pistola de 37 cm de longitud, casi 1 kg de peso y cañón octogonal y bloque de cierre de bronce reforzado con hierro es un raro ejemplo de arma de un disparo con sistema de retrocarga de principios del XIX. Desplazando hacia atrás y hacia arriba la pestaña metálica situada delante del guardamonte, la recámara de bronce se eleva para poder ser cargada con la pólvora y la bala o bien posteriormente con cartuchos de papel ya preparados. Aunque John H. Hall es célebre por este mismo diseño para su rifle de retrocarga y por sus novedosos métodos de producción a base de piezas intercambiables y un sistema con nueva maquinaria industrial, sus armas de fuego cortas son fabricadas en su mayoría entre 1811 y 1817, utilizando todavía métodos artesanales.

Revólveres: acción sencilla y doble

La diferenciación entre los tipos de acción de un revólver depende de la función del gatillo o disparador al ser pulsado. En el mecanismo de acción simple o sencilla, presionar el gatillo sólo produce la liberación del martillo, haciendo que el percutor regrese velozmente a su posición original y golpee contra la cápsula fulminante o el cartucho metálico. Por ello, estas armas deben ser primero "amartilladas", haciendo retroceder el martillo percutor con el pulgar de la mano que empuña el revólver (lo normal si se dispara tiro a tiro) o con la ayuda del canto de la otra mano (utilizando la técnica de abanicado) lo que, al mismo tiempo, hace girar el tambor y alinea una de sus recámaras para el disparo. Como consecuencia, los gatillos de los revólveres de acción sencilla son más sensibles y su resistencia es muy ligera, otorgando algo más de precisión al tirador experto pero haciendo el arma propensa a descargas accidentales (por ejemplo, si el arma amartillada se cae), por lo que algunos optan por dejar vacía la primera recámara del tambor.

En los revólveres de acción doble, sin embargo, el propio gatillo al ser accionado hace retroceder el martillo a la posición de disparo, alineando al mismo tiempo el tambor y liberando finalmente el percutor ejecutando el tiro. Por tanto, el arma puede dispararse únicamente apretando el gatillo sin necesidad de más intervención. La resistencia y recorrido de los gatillos de doble acción es mucho mayor y se necesita aplicar más fuerza para ser disparados por lo que se pierde algo de precisión y no se benefician de las reglas de abanicado. Como compensación, tienden a ser armas más seguras contra disparos espontáneos y, en general, su CF normal por asalto en el modo tiro a tiro es superior a la de los modelos de acción sencilla.

Pistola del ejército

1820 • Percusión • Cal.: .54, .48

Pistola de un disparo que agrupa bajo esta denominación distintos modelos de pistolas de percusión construidas en las armerías del Gobierno (generalmente Harpers Ferry o Springfield) para uso militar. Los distintos modelos siempre incorporan el logotipo oficial (texto "U.S." acompañando al águila imperial). En estas armas ya es común diferenciar entre modelos *Army* y *Navy*, siendo los primeros de mayor calibre y longitud de cañón. El peso de estas pistolas ronda el kilo (950 g como media) y su longitud total media varía en el rango de los 30-40 cm.

Pistola Deringer modelo North

1820 • Percusión • Cal.: .52

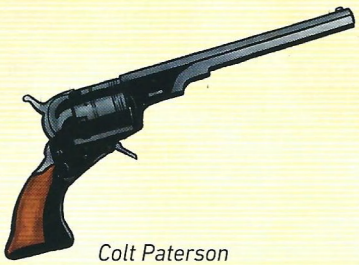
Arma de un disparo diseñada por Henry Deringer en Filadelfia bajo contrato oficial del Gobierno como arma destinada a milicias civiles, privadas o para uso personal. Con un cañón de hierro redondo y una longitud total de 42 cm sirve de base para otras muchas pistolas del fabricante hasta que decide desarrollar sus conocidas pistolas de tamaño y cañón reducido.

Pistola de retrocarga Hall

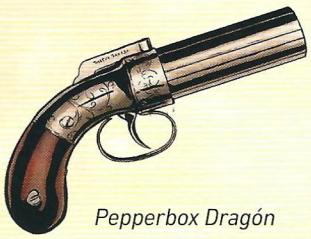
Pistola genérica del ejército

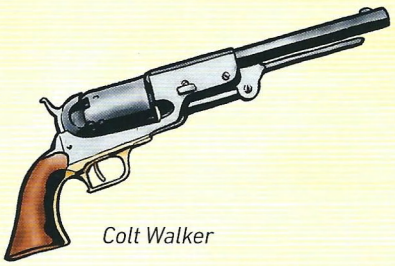
Pistola Deringer North

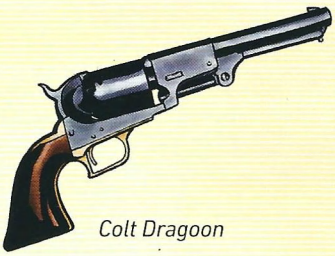
Pistola Kentucky


Colt Paterson

Pistola machete Elgin


Pepperbox Dragón


Colt Walker


Colt Dragoon

Pistola Kentucky
1820 • Percusión • Cal.: .48, .32

Como los apreciados rifles, son armas de un solo disparo bien equilibradas, con formas elegantes. Poseen un único cañón protegido en toda su longitud por el armazón de madera que les otorga un aspecto característico y muy diferenciado del estilo europeo. La longitud total media es de unos 36 cm y el peso se sitúa entre 0,5 y 1 kg construyéndose en numerosos calibres. Las variantes de menor tamaño y calibre son comunes entre jugadores, pilotos de barcos de vapor y bailarinas de la Frontera, con anterioridad a la aparición de los famosos derringers.

Revólver Colt Paterson
1836 • Percusión • Cal.: .36, .34

Colt comercializa este primer modelo de arma de repetición de percusión con tambor rotatorio y un único cañón de ánima rayada. El Paterson es un arma de acción sencilla y cinco disparos. En los primeros modelos no se incluye palanca de carga y es necesario desmontar parte del arma para ser cargado, lo que le da un aspecto muy peculiar. Además, el gatillo normalmente permanece plegado y sólo se extiende al amartillar el arma. La mayoría de las unidades producidas son adquiridas por la República de Texas para ser empleadas en su levantamiento contra México (1836), siendo especialmente valoradas por los conocidos *Rangers*. También existen versiones de bolsillo con calibres menores, pero no gozan de tanta aceptación como sus hermanas mayores.

Pistola machete Elgin
1837 • Percusión • Cal.: .54

Conocida también como "pistola-cuchillo Bowie" es una pistola de un disparo con cañón octogonal que incorpora una hoja de cuchillo de 29 cm sujeta frente a la protección del gatillo. Posee un guardamonte especial de hierro acoplado a la parte trasera de la culata para usar como empuñadura cuando se utiliza la cuchilla cuerpo a cuerpo (debiendo emplearse la habilidad Cuchillo/navaja para ello). La longitud total del arma es de 40 cm y tiene un peso de 1,2 kg.

Pistola *pepperbox* Dragón de Allen & Thurber
1837 • Percusión • Cal.: .36

Pistola de percusión y seis disparos en 6 cañones lisos rotatorios con longitudes entre 7,5 y 15 cm. La mayoría de los modelos son de doble acción y algunas unidades se fabrican con gatillos tipo "anillo". Se presenta en diferentes calibres aunque el más popular es el .36. A partir de 1847 Allen también produce modelos con 5 y 4 cañones.

Revólver Colt Walker
1847 • Percusión • Cal.: .44

Fabricado en colaboración con Samuel Hamilton Walker (capitán de los *Rangers* de Texas) es el revólver más grande y potente jamás fabricado. Esta arma de percusión, acción sencilla y seis disparos puede albergar en sus recámaras hasta el doble de la carga habitual de pólvora negra. Aunque su presencia es imponente, con una longitud total de 39 cm y más de dos kilos de peso, son conocidos sus numerosos problemas técnicos (especialmente la ruptura del cilindro), que deben ser reparados regularmente.

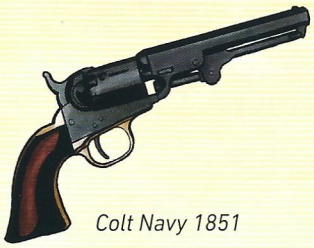
Una característica de su diseño es su peculiar palanca de carga, que al no disponer de un tope o método de sujección, se cae con el retroceso del disparo (muchos acaban por atarla con medios caseros, como cordeles, para evitarlo). Casi toda la producción es adquirida por la República de Texas y los *Rangers*.

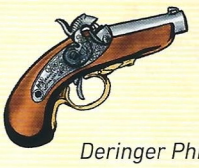
Revólver Colt Dragoon
1848 • Percusión y cartuchos FA
Cal.: .44 (.44 corto), .31 (.32 corto)

Este modelo, también conocido como *Old Model Holster Pistol*, es un revólver de percusión, acción sencilla y seis disparos que cuenta con un cañón redondo que se vuelve semioctogonal cerca del cierre. Aunque de aspecto parecido al Walker, dispone de cilindro y cañón más cortos, pesa menos y la sujección de la palanca de carga es mejor. Con una longitud total de 35,5 cm y un peso de 1,8 kg pronto se convierte en una de las armas favoritas de correos, conductores de diligencia y empresas de transporte. De hecho, existe una variante de pistola de bolsillo (conocida como *Old Model Pocket Pistol* o *Baby Dragoon*) que es adquirida especialmente por la compañía Wells Fargo para el uso de sus correos. Esta versión reducida del arma (22 cm) se fabrica con cañón octogonal y puede incluir o no la palanca de carga bajo el cañón, permitiendo 5 disparos de proyectiles calibre .31. Es una de las primeras armas que se convierten rápidamente al sistema de cartuchos en cuanto está disponible a partir de 1857.

Sharps retrocarga

R&L pepperbox


Colt Navy 1851


Deringer Philadelphia

Pistola de retrocarga Sharps

1848 • Percusión • Cal.: .38

Pistola de un disparo que posee una palanca (que hace las veces de guarda del gatillo), similar a la de las carabinas y rifles de la marca, que acciona el sistema de cerrojo levadizo para cargar el arma. Además, utiliza un sistema especial de cebado que, cada vez que se aprieta el gatillo, coloca automáticamente una cápsula fulminante sobre la chimenea, procedente de una cinta múltiple alimentada por un dispositivo integrado en el cuerpo. Con una longitud de 28 cm y un peso de 900 g posee un cañón redondo y estriado. Hasta 1857 se fabrican nuevas versiones en diferentes calibres, pero sin demasiado éxito comercial.

Pistola *pepperbox* Robbins & Lawrence

1851 • Percusión • Cal.: .31, .28

Caracterizadas por no tener los cañones separados sino perforados en un único bloque de hierro sólido, redondo y acanalado, esta *pepperbox* de percusión y cinco disparos posee varios rasgos diferenciadores: el ánima de los cañones es rayada y el bloque en el que se incorporan no gira sino que dispone de una aguja percutora que va rotando. El bloque consta de dos partes y es articulado, de forma que puede abrirse hacia abajo para situar los fulminantes en el arma. Para cargarla se debe desenroscar la parte delantera del bloque empujándola hacia delante, lo que deja descubiertas las recámaras donde se pueden alojar las balas sin necesidad de usar una baqueta. La empuñadura incorpora un nudillo característico para facilitar el agarre. Con cañones de 7,5 a 11,5 cm y calibres .28 y .31 las Robbins & Lawrence son armas bastante populares en los salones del Oeste.

Revólver Colt Navy

1851 • Percusión y cartuchos FA y FC
Cal.: .36 (.38 corto)

Denominado inicial y brevemente *Ranger,* esta arma ligera, en comparación con otros modelos, gana rápida popularidad y su uso se extiende hasta bien entrada la década de 1870 adaptándose al sistema de cartuchos metálicos (FA a partir de 1857 y FC a partir de 1866). El primer gran éxito comercial de Colt es un revólver de acción sencilla y seis disparos especialmente diseñado para ser llevado en una funda al cinto (33 cm en total y 1,17 kg de peso) e incorpora importantes mejoras respecto a sus predecesores, como las ranuras de seguridad entre las chimeneas del tambor que garantizan transportar el arma con tranquilidad con el martillo descansando. Junto al Remington New Model es un arma muy utilizada durante la Guerra Civil.

Pistola Deringer Philadelphia

1852 • Percusión • Cal.: .48, .44

El modelo original y conocido de las diminutas pistolas de un disparo de Henry Deringer Jr. perfectas para la defensa personal en distancias cerradas. Con tamaños que varían desde los 4 a los 15 cm, generalmente se fabrican con la denominada "plata alemana" (en realidad, una aleación de cobre y níquel) y madera de nogal. Existen modelos lujosos que incorporan auténtica plata decorada con grabados en la placa de la llave, lo que aumenta su precio en un 50%. El único cañón es circular y estriado y cada unidad destaca por la gran calidad de su manufactura, así como por la precisión del arma y se venden acompañadas de un molde para fabricar las balas para el modelo concreto. Una de estas

Pistolas *pepperbox*

Anunciadas en catálogos y anuncios con nombres tan pomposos como pistolas rotativas patentadas o pistolas autoamartilladas de seis cañones, el término "pepperbox" pronto comienza a sonar en boca de todos debido al parecido de estas armas con la parte superior de un pimentero.

El concepto de las pistolas *pepperbox* es anterior al revólver, pero no se consideran como tales ya que no poseen un cilindro con recámaras conectado a un único cañón. En su lugar disponen de tres o más cañones que rotan alrededor de un eje, disparando sucesivamente un proyectil cada vez que se aprieta el gatillo. En definitiva, son el eslabón entre las clásicas pistolas monodisparo y los revólveres, y aunque existen versiones bastante antiguas, en *Far West* sólo tenemos en cuenta las pistolas de este tipo con sistema de percusión o cartuchos.

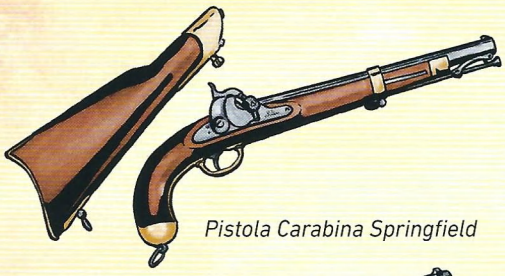
La popularización y uso de estas armas se produce, especialmente, a partir de 1837 en el Este y los estados del Sur y pronto se extiende al oeste durante la década de 1840 debido a su precio bastante asequible en comparación con un revólver Colt.

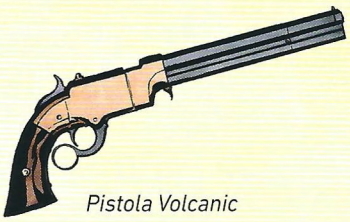
En general tienden a ser armas de pequeño calibre (de .28 a .36), con una distancia efectiva corta, un gatillo que ofrece gran resistencia y sin miras apropiadas, por lo que no suelen utilizarse en campo abierto, pero resultan ideales para hombres de salón, jugadores y guardaespaldas. Patentadas oportunamente apenas dos meses después del revólver de Colt, las *pepperbox* representan su competencia más feroz y son utilizadas como armas personales, incluso por oficiales del ejército, desde 1837 hasta 1865.

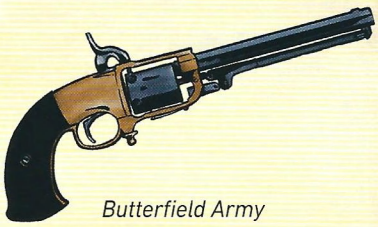
Inicialmente, en los primeros modelos los cañones deben ser rotados a mano (por otro lado como los tambores de los primeros revólveres), pero llegan a gozar de cierta sofisticación, con los cañones girando al apretar el gatillo o disponiendo de percutores rotatorios. Existen modelos de acción sencilla y doble, de forma similar a los revólveres, aunque a efectos de juego sólo influye en la cadencia de fuego de las armas (no puede utilizarse una *pepperbox* para abanicar apropiadamente).

Existen numerosos fabricantes y variantes de este tipo de pistolas aunque quizás los más remarcables son Ethan Allen o Robins & Lawrence tanto por la cantidad como por la calidad de su producción.

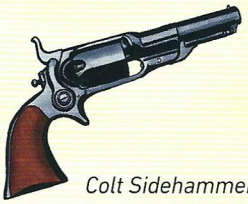
A partir de 1855 Sharps también fabrica algunas *pepperbox* con cartuchos metálicos que gozan de gran popularidad hasta la decadencia de su mercado finalizada la Guerra Civil.


Pistola Carabina Springfield


Pistola Volcanic


Butterfield Army

Le Mat


Colt Sidehammer

S&W modelo 1

armas es la responsable del atentado fatal contra el presidente Lincoln en 1865, concretamente un Deringer calibre .44 de 15 cm de longitud.

Pistola carabina Springfield

1855 • Percusión • Cal.: .58

Esta arma de percusión y un disparo ha sido diseñada para ser utilizada como carabina por las unidades de caballería cuando combaten desmontados e incorpora una culata de madera desmontable que se transporta por separado en la silla. Marcadas como "U.S. Springfield" es un arma fabricada de forma oficial para el ejército. Sólo la pistola tiene una longitud de 45,5 cm y un peso de 1,5 kg que aumenta a 72 cm y 2,5 kg respectivamente cuando se añade el culatín. Cuando se utiliza como carabina, las diferentes distancias de alcance aumentan, pero en ese caso debe manejarse con la habilidad Rifle.

Pistola Volcanic

1855 • Cartuchos RB • Cal.: .38, .30

Estas pistolas de hasta veinte disparos y cuerpo en color latón utilizan un novedoso sistema de repetición por palanca y proyectiles de plomo autocebados (cartuchos *rocket bullet*), que son a prueba de agua y se almacenan en un tubo debajo del cañón del arma. Con una estructura de hierro y latón se ofrecen con versiones lisas o decoradas con grabados (un 50% más caras) e incluyen un modelo de bolsillo con cañón de 9 cm y un modelo *Navy* con cañones de 15 y 20 cm. Adicionalmente se comercializa otro modelo con un extraordinario cañón de 40 cm para el que se vende un culatín adicional que convierte el arma en una auténtica carabina de repetición (y debe dispararse con la habilidad *Rifle* en ese caso). A pesar de que estas armas no alcanzan el éxito esperado, sus propuestas técnicas sientan las bases del rifle Henry y de los populares Winchester de palanca.

Revólver Butterfield Army

1855 • Percusión • Cal.: .41

Con un diseño particular, el revólver Butterfield de acción simple y 5 disparos dispone de un curioso sistema de cebado automático. Los fulminantes se insertan en un tubo de alimentación por resorte atornillado a la parte inferior del cuerpo del revólver, frente a la protección del gatillo. Provisto de un cañón octogonal y rayado, tiene una longitud total de 35 cm y un peso de 950 g. No existen muchos ejemplares, pero es utilizada como arma secundaria de algunas unidades durante la Guerra Civil (como los regimientos 5° y 6° de Infantería de voluntarios de Nueva York).

Revólver Le Mat

1856 • Percusión • Cal.: .42, .36

El "revólver de metralla" concebido en Nueva Orleans es un revólver de percusión de acción sencilla y nueve disparos que posee un cañón adicional calibre .20 para disparar perdigones. Para ello, el cilindro con las 9 recámaras para la munición de revólver gira alrededor de un cañón central independiente y de mayor grosor que funciona como una escopeta recortada. Manipulando una pequeña palanca alojada en el martillo, el tirador puede seleccionar el cañón con el que el arma dispara. Con una longitud total de 35,6 cm y un peso de 1,4 kg el cañón del revólver es octogonal y dispone de una baqueta lateral que puede utilizarse para cargar los dos cañones. Desarrollado inicialmente para las unidades de caballería, durante la guerra se convierte en un arma popular entre los confederados, a pesar de no fabricarse un gran número de unidades. A nivel de juego, para realizar un ataque con el cañón de perdigones de esta arma debe utilizarse la habilidad Escopeta.

Revólver Colt Sidehammer

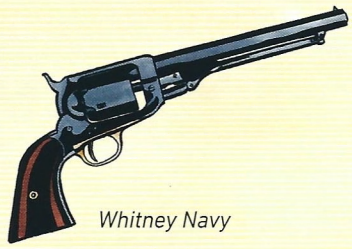
1857 • Percusión • Cal.: .31, .28

También conocido como Colt *Root* o *New Model Pocket Pistol* es un arma de bolsillo de acción sencilla y 5 disparos que se diseña en 1855 pero no se lanza a la venta hasta el año 1857, con no demasiado éxito. Con una longitud total de 20 cm y un peso de 450 g está construido en un armazón sólido que incluye un gatillo tipo espolón. Las primeras versiones disponen de un cañón octogonal, aunque puede ser redondo en unidades posteriores.

Revólver Smith & Wesson modelo 1

1857 • Cartuchos FA • Cal.: .22 corto

El primer arma comercializada que utiliza cartuchos metálicos de fuego anular es un revólver abatible de acción sencilla y siete disparos. Existen tres variantes del arma, las dos primeras bastante similares y producidas hasta 1860 y la tercera, posterior, con importantes cambios en la forma y la mecánica. Los dos modelos iniciales comparten la misma forma de culata acampanada y cañón octogonal. El tercer modelo añade estrías al tambor, un

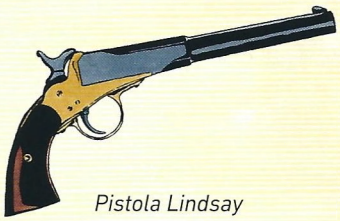

Whitney Navy

Lefaucheux

Remington New Model

Shawk & McLanahan

Sharps nº 1


Pistola Lindsay

cañón redondo y una culata "cabeza de pájaro". Para cargar el arma, el cañón se abate hacia arriba, liberando el tambor en la parte inferior del marco. Con sus 19 cm de largo y sus 425 g de peso, es un arma relativamente popular al inicio de la Guerra Civil como forma de protección personal de algunos soldados.

Revólver Whitney Navy

1857 • Percusión y cartuchos FA • Cal.: .36 (.38 corto)

Lanzado justo tras el vencimiento de la patente de Colt para armas de fuego de tambor rotativo, el Whitney *Navy* se convierte en un modelo muy popular en las primeras fases de la Guerra Civil, siendo adquirido por los regimientos de Nueva Jersey y la armada de la Unión. Es un revólver de percusión, de acción sencilla y seis disparos con un cuerpo muy sólido y una palanca de carga que desbloquea el cilindro para su carga. El arma es ampliamente imitada por algunos fabricantes sudistas y se convierte en arma de cartuchos tras el fin de la contienda (1865).

Revólver Lefaucheux

1858 • Cartuchos propios • Cal.: 12 mm

Este arma de fabricación francesa, utiliza cartuchos de espiga propios (un tipo de cartucho primigenio con una pequeña varilla de metal que sobresale cerca de la base para detonar el fulminante incorporado), acción doble y seis disparos. Utilizado desde el principio por la armada francesa, hace su debut en el nuevo continente acompañando a la caballería francesa en 1862 en México y ese mismo año algunas unidades son adquiridas por ambos bandos en la Guerra Civil (aunque acaban por ser sustituidos por modelos de Colt y Remington). Con una longitud total de 28 cm y un peso de 600 g el arma se carga empleando una puerta batiente de recarga en la parte derecha trasera del tambor e incorpora una varilla para facilitar la eyección de los casquillos.

Revólver Remington New Model

1858 • Percusión y cartuchos FA
Cal.: .44 (.46 corto), .36 (.38 corto) y .31 (.32 corto)

Conocido como modelo 1858 debido a la fecha de patente que figura en su tambor, en realidad no se produce de forma masiva hasta 1861. Es un arma de acción simple y seis disparos, de gran resistencia gracias al diseño sólido de su cuerpo y se fabrica en versiones *Army* (33,6 cm), *Navy* (28,5 cm) y *Pocket* (23,5 cm). Algo más caro que los Colt, como novedad incorpora un sistema que permite sustituir rápidamente el tambor por otro que haya sido cargado previamente (aunque no muchos lo hacen). Es un arma realmente popular y apreciada, por lo que abundan las conversiones al sistema de cartuchos a partir de 1868.

Revólver Shawk & McLanahan

1858 • Percusión • Cal.: .36

Fabricados de forma artesanal en Misuri justo antes de la Guerra Civil por un fabricante de coches de bomberos a vapor y simpatizante declarado de la Confederación, sólo un centenar de ellos vomitan plomo sobre las filas nordistas, convirtiéndolos en objetos de culto. El cuerpo de este característico revólver de percusión y seis disparos es de latón fundido y tiene un cañón redondo de 20 cm aunque es difícil encontrar dos unidades exactamente iguales.

Pistola pepperbox Sharps nº 1

1859 • Cartuchos FA • Cal.: .32 corto

Aunque muchos la consideran un derringer por su pequeño tamaño (cañones de 6,3 a 8,9 cm), esta pistola de cartuchos y cuatro disparos cuenta con una aguja percutora que va rotando cada 90 grados y un gatillo de espolón. Los cañones redondos se abren en bloque hacia delante para proceder a la carga del arma y la empuñadura suele ser de nogal o de resina y el acabado incluye una característica versión con latón.

Pistola Lindsay

1860 • Percusión • Cal.: .45, .41

J. P. Lindsay desarrolla esta pistola de 30 cm como competencia contra los revólveres Colt patentados, aunque no consiguen el éxito esperado. Es un arma de dos disparos, de avancarga y sistema de percusión cuya particularidad es el uso de dos martillos diferentes y dos chimeneas para un cañón único. El tirador debe tener especial cuidado al cargar la pólvora y las balas en el orden adecuado (ya que se sitúan una delante de la otra) y son comunes los accidentes con explosiones espontáneas en el fragor de la batalla, donde la situación no permite margen de error. Al accionar el gatillo por primera vez, el martillo derecho golpea sobre su fulminante para disparar la bala cargada en último lugar y después de esto, si el gatillo es accionado de nuevo, se dispara la última bala. La Lindsay calibre .45 dispone de un cañón liso semioctogonal mientras que su hermana de calibre

Deringers frente a derringers

Henry Deringer Jr, es un conocido fabricante de rifles y pistolas. De ascendencia alemana e hijo de fabricante de rifles Kentucky, establece su propia fábrica de armas en Filadelfia a partir de 1806 y rápidamente sus mosquetes y pistolas consiguen varios contratos para el Gobierno.

Como astuto y hábil comerciante, Deringer a menudo utiliza sus rifles como pago por los cargamentos de madera que precisa para su producción. De esta forma, como los envíos llegan de todas partes del país a través del río Delaware, sus artículos consiguen una enorme distribución. Entre 1812 y 1848, Deringer proporciona más de 20.000 armas al Gobierno federal (entre armas de chispa y de percusión), de las cuales 5.000 se distribuyen, legalmente, entre los indios Cheroqui, Chocktaw, Chickasaw y Creek en virtud de los tratados firmados por el presidente Jackson. Los excelentes rifles Deringer llegan a ser muy apreciados antes de que el fabricante comience a desarrollar sus pequeñas pistolas de percusión en 1825.

Las pequeñas Deringer inmediatamente ganan aceptación entre el público, especialmente a lo largo del Misisipi y en California, donde esta pequeña pero mortífera arma forma parte imprescindible del equipaje de los aventureros sureños que acuden en masa al inicio de la fiebre del oro. En una época donde el hombre de la Frontera se siente desnudo sin un arma en la mano pero las pistolas y revólveres aún son de gran tamaño y muy evidentes, el éxito de una pistola de gran calibre fácilmente disimulable en el pantalón, el abrigo o la manga de la camisa está garantizado en los campamentos de tiendas de campaña que surgen como setas.

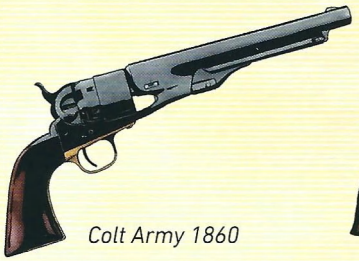
Su potencia y efectividad son más que suficientes para acabar con un hombre a muy corta distancia, lo que las sitúa rápidamente por encima de las *pepperbox* y, además, para añadir aún más atractivo comercial a estas diminutas pistolas de avancarga y un solo disparo, siempre se producen, transportan y venden por parejas.

Debido a su extraordinaria aceptación y popularidad, el nombre Deringer está en boca de todos y los carteles y anuncios se multiplican, aunque muchas veces los propios distribuidores y tenderos lo reproducen de forma errónea: normalmente añadiendo una -r, o sin discriminar entre "D" mayúscula o minúscula. La denominación "derringer" corre como la pólvora y acaba por definir un tipo de producto en lugar de la marca específica. Además, en la década de 1850, es muy común en California que los minoristas añadan su propia marca en las auténticas pistolas Deringer.

Rápidamente, las primeras réplicas e imitaciones comienzan a aparecer, producidas por avispados "emprendedores" e incluso ex empleados de Deringer. En muchos casos, estos modelos son ligeramente distintos del original, no incluyendo el identificador oficial de Deringer en la placa para el mecanismo, e incluso cambiando materiales o aspectos técnicos. En otras ocasiones, son réplicas exactas, incluyendo las marcas originales para tratar de hacerlas pasar por auténticas. Aunque muchos se aprovechan de la no existencia de una patente sobre el arma original, Deringer y sus distribuidores presentan algunas demandas por uso ilegal de la marca, logrando una paupérrima victoria en 1864.

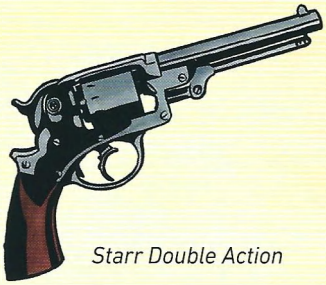
A partir de 1862 las ventas de pistolas de avancarga se desploman debido al avance inexorable de los revólveres. El tiempo del Deringer original toca a su fin, pero surgen otros modelos de "derringers" de múltiples fabricantes más acordes a los nuevos tiempos.

El primer prototipo de derringer de cartuchos y retrocarga pertenece a Moore's Patent Fire Arms Co., un fabricante de Brooklyn que en 1865 es absorvido por National Arms Co. que, a su vez, es adquirida en 1870 por Colt. Otros muchos fabricantes como Remington (cuyo modelo de cañones superpuestos es muy popular), Starr, Marlin, American Arms, F. Wesson y otros producen cantidad de modelos de estas armas habituales de las salas de juego y tugurios de la Frontera.



Colt Army 1860

Remington Zig-Zag



Starr Double Action

.41 cuenta con un cañón parte cuadrado y parte octogonal además de un gatillo de espuela.

Revólver Colt Army

1860 • Percusión y cartuchos FC • Cal.: .44 (.44 Colt)

Con un tamaño y peso muy similar al del modelo *Navy* de 1851 este revólver de acción sencilla y seis disparos incorpora un característico diseño curvado para alojar una palanca de carga progresiva bajo el cañón. Es el revólver más utilizado en la contienda civil donde prueba ser un arma resistente gracias al metal endurecido del cuerpo y el martillo, pero al mismo tiempo es más esbelto y ligero que su directo competidor el Remington *New Model* de 1858. A partir de 1871 pueden encontrarse unidades convertidas para el uso del conocido cartucho .44 Colt de fuego central que, además, se venden más baratas en esa época (15 $).

Revólver Starr Doble Acción

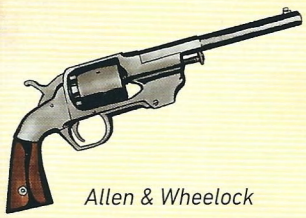
1860 • Percusión • Cal.: .36 y .44

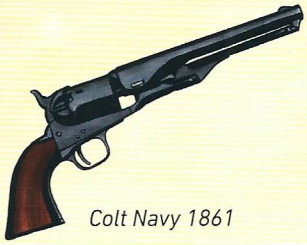
Los revólveres Starr ocupan el tercer lugar en número de unidades adquiridas por el gobierno de la Unión para la guerra. En concreto el modelo *Navy* es un arma de acción doble y seis disparos fabricada en Nueva York, robusta y fiable. El gatillo principal, en realidad, sólo amartilla el arma y hace rotar el tambor ya que en la parte trasera de la guarda hay una pequeña palanca que actúa como el auténtico disparador del arma cuando es empujada por un largo recorrido del gatillo. Tiene una longitud total de 33 cm y un peso de 1,4 kg. A petición expresa del ejército, que necesita calibres mayores, en 1862 y 1863 se encarga la producción de dos versiones *Army:* uno de doble acción y otro, el posterior, de acción sencilla, que es ligeramente más grande (37,5 cm) y es algo más barato.

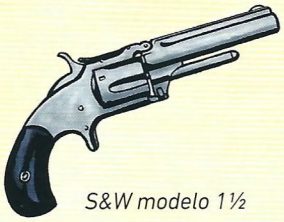
Remington Derringer Zig-Zag

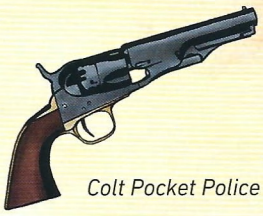
1861 • Cartuchos FA • Cal.: .22 corto, 32 corto

Este Remington, diseñado para utilizar cartuchos metálicos, tiene una capacidad de seis disparos y un característico aspecto de tres cañones acanalados y giratorios desde el gatillo. Es un arma de doble acción, con pequeño calibre, empuñadura de resina y difícil de encontrar. La delicadeza de su mecanismo es ampliamente conocida y acaba por ser sustituida por el más fiable Remington-Elliot Derringer de anillo a partir de 1863.

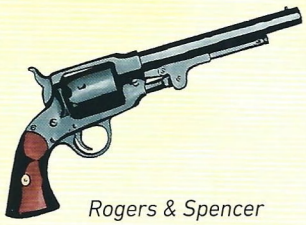

Allen & Wheelock

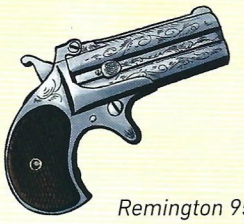

Colt Navy 1861

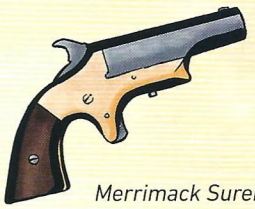

S&W modelo 1½


Colt Pocket Police

Derringer Moore


Rogers & Spencer


Remington 95


Merrimack Sureño

Revólver Allen & Wheelock

1861 • Percusión • Cal.: .44, .36

Algo más ligero que sus competidores (menos de 1 kg) a pesar de sus dimensiones (33,6 cm), este peculiar revólver de percusión de seis disparos producido por este conocido fabricante de *pepperbox* dispone de un cañón rayado cilíndrico que se torna octogonal al acercarse al cerrojo y una forma muy característica. Adquirido casi en exclusiva para los regimientos 2° y 3° de Caballería de voluntarios de Michigan durante la Guerra Civil, se fabrican en versión *Army* y *Navy*.

Revólver Colt Navy

1861 • Percusión y cartuchos FA, FC
Cal.: .36 (.38 corto)

Siguiendo el diseño del Colt *Army* del año anterior, este revólver de acción sencilla y seis disparos es una actualización del modelo de 1851, con cañón redondo y aspecto más estilizado y ligero, que lo hace ser preferido por muchos soldados de caballería. La mayoría tienen el guardamontes de latón y un acabado en acero plateado. A partir de 1869 surgen conversiones en cartuchos .38 de fuego anular y en 1873 se adopta el mismo calibre pero para fuego central.

Revólver Smith & Wesson Modelo 1 ½

1861 • Cartuchos FA • Cal: .32 largo

Arma de acción sencilla, seis disparos y cuerpo abatible que se hace relativamente popular debido a la rapidez de su recarga y que corrige algunos defectos de su antecesor del calibre .22. Con longitudes entre 24 y 29 cm dispone de un cañón octogonal con dos puntos de mira (uno en forma de media luna en el extremo y una muesca en forma de "V" en la parte trasera). El tambor es liso sin acanaladuras y se carga levantando el cañón, pudiendo utilizarse la varilla atornillada bajo el cañón para extraer los casquillos. El gatillo está parcialmente oculto, no dispone de guardamonte y la empuñadura es siempre de forma cuadrada.

Revólver Colt Pocket Police

1862 • Percusión y cartuchos FA • Cal.: .36 (.38 corto)

Esta versión reducida del *Army* de 1860 nace con la idea de disponer de un arma de cinto manejable aprovechando los medios de producción de sus hermanos mayores. Es un revólver de acción sencilla y cinco disparos con la misma palanca de carga progresiva característica de los Colt de esta época. Se ofrece con cañones de varias longitudes (de 8,9 a 15 cm) para atender a los gustos del público. Conforme ganan popularidad y se dispone de cartuchos metálicos, el 70% de estas armas se convierten al nuevo tipo de munición.

Derringer Moore

1863 • Cartucho propio • Cal.: .38

Pistola derringer de retrocarga y un solo disparo que utiliza sus propios cartuchos patentados (y más difíciles de conseguir). Tiene un tamaño de 12 cm y un peso aproximado de 280 g. A partir de su incorporación a la National Arms Co., éstos también producen un modelo calibre .41 bajo la misma patente.

Revólver Rogers & Spencer Army

1865 • Percusión • Cal.: .44

Caracterizado por un recio cañón octogonal y un cuerpo sólido, es un revólver de acción sencilla y seis disparos encargado ex profeso por el ejército de la Unión, aunque las armas no llegan a entrar en servicio durante el conflicto y se venden como excedentes a su finalización a precios asequibles. También se fabrica en versión *Navy* de calibre .34, pero el número de unidades es muy escaso y resultan difíciles de encontrar. Tiene una longitud de 36 cm y un peso de 1,3 kg.

Remington modelo 95

1866 • Cartuchos FA • Cal.: .41 corto

Probablemente uno de los derringers más conocidos y populares entre jugadores y escamoteadores. Esta arma de acción sencilla y dos disparos tiene un diseño característico con su doble cañón superpuesto que debe bascular hacia arriba para retirar y cargar los cartuchos. Sus posibles acabados incluyen metal grabado, blanqueado o niquelado y cachas en metal, nogal, palisandro, resina, marfil o perla. Mide 12,38 cm y pesa 310 g.

Merrimack Derringer Sureño

1867 • Cartuchos FA • Cal.: .41 corto

Esta pistola de bolsillo de un solo disparo se caracteriza por utilizar la denominación "Sureño", una marca utilizada para apelar a los posibles clientes de los estados del Sur, especialmente los

del golfo de México y a lo largo del Misisipi. Este modelo tiene un cañón octogonal que puede presentarse en color latón o hierro con una longitud total de 12,7 cm y un peso de 360 g. Como añadido novedoso, su cañón puede pivotarse a un lado para permitir la recarga (algo que posteriormente imitan otros fabricantes).

Revólver Apache

1869 • Cartuchos Lefaucheux • Cal.: 7 mm

Esta peculiar arma combina una nudillera, una navaja plegable y un revólver sin cañón con un mecanismo similar al de las pistolas *pepperbox*. Su nombre procede de la denominación de las bandas barriobajeras parisinas para las que, originalmente, se diseña. El revólver es de doble acción y aunque sólo resulta efectivo a distancias muy cortas, cumple su propósito de arma fácilmente transportable y ocultable (+10% adicional para *Ocultar objetos*). Cuando se utiliza la nudillera, la navaja plegada y el revólver encajan perfectamente en la palma de la mano, y para atacar debe utilizarse la habilidad *Pelea*. Al desplegar la navaja, de doble filo, puede emplearse el Apache para realizar ataques cuerpo a cuerpo con la habilidad de Cuchillo y navaja. Extendiendo la nudillera hacia atrás para usarse como culata, se despliega el gatillo, que no tiene guarda, y puede usarse el revólver. La munición consiste en cartuchos del sistema Lefaucheux y es común dejar una recámara vacía para evitar un disparo accidental mientras se transporta. Plegada, esta arma mide 10 cm, sólo con el revólver y la nudillera extendida dobla su tamaño a 20 cm y añadiendo la longitud de la hoja de la navaja alcanza los 29 cm.

Revólver Hopkins & Albert

1870 • Cartuchos FA • Cal.: .32 corto

Con un tamaño de bolsillo, acción sencilla y cinco disparos son armas económicas, diseñadas para competir agresivamente con los modelos de otros fabricantes. Se caracteriza porque la puerta de carga es abierta y el cilindro sólo se bloquea cuando el arma está amartillada, por lo que es un arma clasificada como "suicide special" de gatillo de espolón. Este tipo de armas, muy baratas y de baja calidad, abundan hasta 1900 y son vendidas con nombres tan sonoros como *Defender*, *Pioneer*, *Tramps Terror* o *Bang-Up*, pero se consideran armas de segunda. El origen de su apelativo no está claro y algunos piensan que se debe a que tras un solo disparo el arma deja de funcionar (o explota), mientras que otros dicen que se refiere a las posibilidades reales que tiene alguien armado con una de estas armas frente a cualquiera con un arma de calidad normal.

Revólver Smith & Wesson modelo 3

1870 • Cartuchos FC
Cal.: .45 Schofield, .44 S&W, .44 Russian

Es un revólver de acción sencilla, seis disparos y apertura de bisagra para abrir el cañón hacia abajo y poder cargar los proyectiles en el tambor. Tiene un diseño muy característico y hay tres variantes importantes: *American*, *Russian* y *Schofield*. Los dos primeros utilizan cartuchos .44 S&W American y el .44 Russian mientras que el tercero, producido a partir de 1875, además de algunas mejoras introducidas para su uso por la caballería, utiliza el .45 Schofield. El arma dispone de un eyector automático por lo que la recarga es más rápida que los modelos con portón de carga. El cañón habitual del modelo 3 mide 17,7 cm (31,7 cm en total) aunque pueden encontrarse versiones de 12,7 cm a petición de los clientes (como Wells Fargo, que incluso estampa su logo junto al de S&W en el tambor).

Modelo *Russian:* se fabrica en tres variantes para responder a las necesidades del ejército ruso, pero su producción casi provoca la bancarrota de S&W, ya que los propios rusos copian el diseño y producen copias de similar calidad pero inferior precio.

Modelo *Schofield:* en 1875 se incorporan mejoras de diseño propuestas por el mayor George W. Schofield encaminadas a adaptar el arma para el uso del calibre .45 Colt, pero finalmente se desarrolla el calibre .45 S&W (ligeramente más corto), que se utiliza durante las guerras indias y se convierte en un arma muy popular en el Salvaje Oeste.

Revólver Colt Cloverleaf

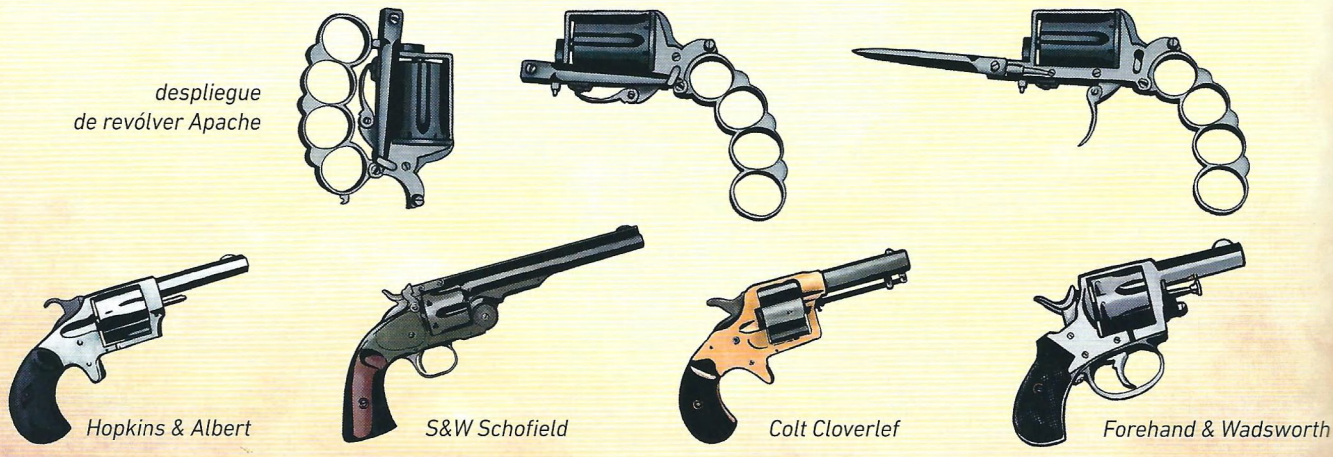
1871 • Cartuchos FA • Cal: .41 corto y largo

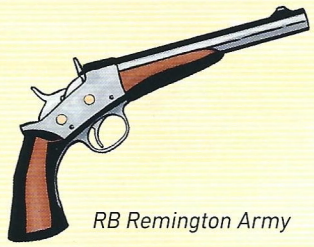
Primer revólver Colt de cartuchos y retrocarga, de acción simple y cuatro disparos. Se fabrica también en otra versión menos conocida: el Colt *House*, con un disparo adicional. Es un arma de acción sencilla concebida para desempeñar el papel de un derringer, un arma pequeña de defensa personal pero provista de calibre suficiente. Disponibles con cañones circulares de 3,8 y 7,6 cm, tienen un sólido cuerpo construido alrededor de un gatillo de espolón y culata en forma de cabeza de pájaro. Los acabados incluyen el niquelado o sólo el cuerpo en color bronce.

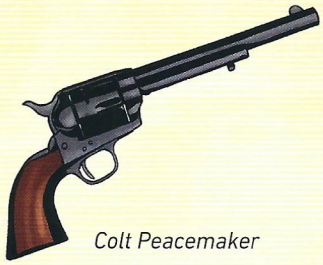
Revólver Forehand & Wadsworth

1871 • Cartuchos FA • Cal.: .38 largo

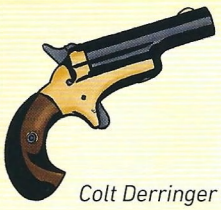
Revólver de doble acción y seis disparos, es conocido popularmente como revólver Bull Dog (texto estampado en su parte superior) y dispone un eyector en el interior del tambor accionado

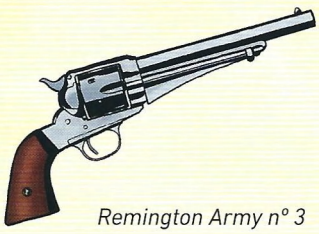


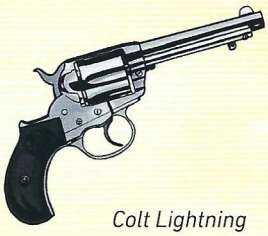

RB Remington Army


Colt Peacemaker

Colt New Line


Colt Derringer nº 3


Remington Army nº 3


Colt Lightning

por una palanca bajo el cañón, que permite vaciar los casquillos sin necesidad de quitar el tambor, además el gatillo tiene una posición segura que bloquea el funcionamiento del arma. El armazón cuenta con un gatillo de espolón, el tambor es liso y la empuñadura es de cabeza de pájaro, en sintonía con muchos modelos de la época.

Pistola *Rolling Block* Remington Army

1871 • Cartuchos FC • Cal: .50 Remington

Esta arma de 30 cm de longitud y característico agarre tipo "sierra", se carga por la parte trasera utilizando el mismo sistema que los rifles y carabinas de la marca. Al amartillar la pistola el bloque puede deslizarse hacia atrás para permitir una rápida inserción del cartucho, volviendo a mover después el bloque hacia delante. Es la única pistola de un disparo utilizada en este periodo por el ejército.

Revólver Colt Army

1873 • Cartuchos FC • Cal.: .45 Colt, .44-40 Winchester

Sin duda el arma legendaria del Salvaje Oeste. Este revólver de acción sencilla y seis disparos responde al encargo del Gobierno para obtener el arma reglamentaria del ejército que se mantiene en uso hasta 1892. Con su aspecto característico, se fabrica en multitud de calibres y diferentes longitudes de cañón, aunque las versiones que conquistan el Oeste son el *Frontier* con su calibre .44-40 Winchester y el conocido como *Peacemaker* que utiliza el calibre .45 Colt. Ambas pueden presentarse habitualmente en dos longitudes diferentes: 28 o 32 cm, pero el primero es muy popular entre ganaderos y forajidos ya que comparte exactamente la misma munición que el Winchester 1873 (con el consiguiente ahorro en la compra y transporte de proyectiles) mientras que el segundo es el modelo oficial adoptado por el ejército en detrimento del S&W Schofield (el 7º de Caballería lleva estos revólveres cuando cae en Little Big Horn). Adicionalmente, existe una edición limitada del calibre .45 con cañones entre 30 y 40 cm (el total del arma mide unos 50 cm), denominado *Buntline Special*, cuyo uso suele atribuirse a Wyatt Earp (aunque está comprobado que durante el famoso enfrentamiento en el O.K. Corral Earp utiliza un Smith & Wesson modelo 3 *American*, por lo que es probable que estas armas sean más una forma de regalar un curioso objeto decorativo que otra cosa).

Revólver Colt New Line

1873 • Cartuchos FC

Cal.: .41 Colt, .38 corto, .22 extra

Esta arma de bolsillo, de acción sencilla y cinco o siete disparos, según la versión, se fabrica casi al mismo tiempo que el archiconocido *Peacemaker*, siguiendo la línea iniciada con el *Cloverleaf*. Con cañones de 5 a 10 cm y un peso de 380 g, su vida es corta debido al mayor éxito de otros competidores similares pero mucho más económicos.

Colt Derringer Nº 3

1875 • Cartuchos FA • Cal.: .41 corto

Tras adquirir la National Arms Co. en 1870 los dos primeros modelos de Colt derringer heredan tanto su diseño como características. El Colt derringer nº 3, en cambio, es un auténtico Colt de un solo disparo, provisto de cañón cilíndrico y empuñadura de nogal de cabeza de pájaro. Además, incorpora un novedoso extractor de la vaina que la expulsa cuando se pivota el cañón hacia la derecha. El nº 3 es un arma que se produce con diferentes acabados, incluyendo decoración grabada en su cuerpo de latón niquelado y cachas de marfil. Mide 11,4 cm en total y pesa 300 g.

Revólver Remington Army nº 3

1875 • Cartuchos FC

Cal.: .45 Colt, .44-40 Win, .44 Remington

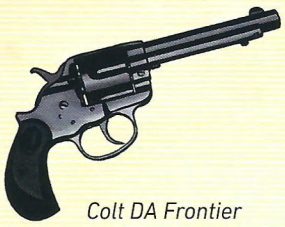
Digno sucesor del modelo de 1858, es un revólver de acción sencilla y seis disparos que conserva las mismas medidas y aspecto que su antecesor, aunque adaptado para poder usar los cartuchos de fuego central más populares. Pensado para competir con el *Peacemaker*, se le conoce como "Army mejorado" o "Frontier Army", aunque su fama de arma resistente y de calidad no es suficiente para desbancar el modelo de Colt. Con sus 31 cm en total y un peso de 1,2 kg, su mayor ventaja es la posibilidad de intercambiar el tambor completo para recargar el arma.

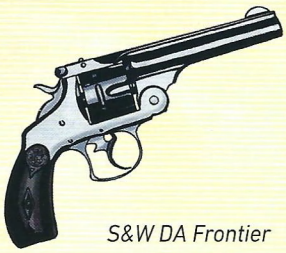
Revólver Colt Lightning

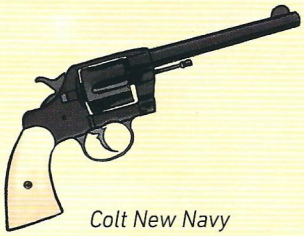
1877 • Cartuchos FC

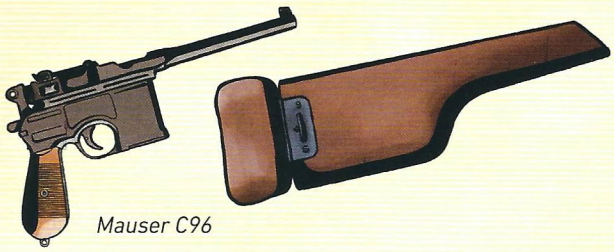
Cal.: .41 largo Colt, .38 largo Colt , .32 Colt

Arma de acción doble y seis disparos, tiene diferentes apelativos comerciales en función del calibre: *Thunderer* para el cal. 41, *Lightning* para el cal. 38 y *Rainmaker* para el .32. Es el primer intento de Colt de crear un arma de doble acción, en este caso


Colt DA Frontier


S&W DA Frontier


Colt New Navy


Mauser C96

Colt M1900

diseñada por uno de los creadores del exitoso *Army* de 1873. Pueden encontrarse variantes con cañones que van de 6,3 a 19 cm y cuando presenta el eyector (que se elimina en algunas variantes), su aspecto es muy similar al del *Army* a excepción de su culata de cabeza de pájaro. El mecanismo de doble acción que incorpora tiene fama de no ser muy fiable y cuando falla convierte al arma en un revólver de acción sencilla (en el juego, después de haber tirado en la tabla de malfuncionamiento e independientemente del resultado, el arma pasa a ser de acción sencilla con una CF de 1 disparo por asalto hasta que sea convenientemente reparada con éxito).

Revólver Colt DA Frontier

1878 • Cartuchos FC • Cal.: .45 Colt, .44-40 Win

Siguiendo la estela de su primer revólver doble acción, el nuevo Frontier de seis disparos se presenta con un aspecto muy similar a la serie *Lightning*, pero en los populares calibres potentes de los modelos de acción sencilla.

Revólver Smith & Wesson DA Frontier

1881 • Cartuchos FC
Cal.: .44 Russian, .44-40 Winchester

Es un arma casi idéntica al S&W Army nº 3 con el que comparte además características y tamaños, pero incorporando el sistema de doble acción que comienza a imperar en esta época y el uso del popular cartucho Winchester.

Revólver Colt New Navy

1889 • Cartuchos FC • Cal.: .38 largo Colt

Es el primer modelo de "seis tiros" que posee tambor basculante, sacándose hacia un lado para poder ser recargado. Es además un arma de acción doble con el sistema mejorado respecto a sus antecesores, ganando en fiabilidad y precisión. La rotación del tambor se produce en sentido inverso a las agujas del reloj (a diferencia del resto de los doble acción de Colt).

Pistola Mauser C96

1896 • Semiautomática • Cal.: 7.63 mm

Característica pistola semiautomática alemana popularmente conocida como "mango de escoba" por su peculiar empuñadura redondeada. Con el cargador interno situado delante del gatillo posee buen alcance y potencia y se vende con un culatín que mejora el apoyo. Pesa 1,2 kg y tiene una longitud total de 28,8 cm.

Pistola Colt M1900

1900 • Semiautomática • Cal.: .38 ACP

La primera arma semiautomática fabricada por Colt y desarrollada a partir de prototipos Browning de finales de 1890 es adoptada por el Gobierno tras compararla con otras armas europeas. Con un cargador de 7 proyectiles, tiene una longitud total de 23 cm y casi 1 kg de peso. El sistema utiliza el propio retroceso del arma para alimentar el siguiente proyectil del cargador.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA PISTOLAS, REVÓLVERES Y DERRINGERS

Año	Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
1811	Pistola Hall	R	.50	1	5/+1	-20%	10 m	20 m	30 m	40 m	1	1/6	94%	10	02%	19,50 $
1820	Pistola del ejército Army	R	.54	1	6/+1	-15%	10 m	20 m	30 m	40 m	1	1/6	92%	10	80%	18,50 $
	Pistola del ejército Navy	R	.48	1	5/+1	-10%	8 m	16 m	25 m	35 m	1	1/6	92%	10	75%	17,50 $
	Pistola Deringer North	R	.52	1	6/+1	-15%	13 m	25 m	40 m	50 m	1	1/6	95%	10	50%	17,75 $
	Pistola Kentucky	R	.48	1	5/+1	-10%	12 m	25 m	35 m	45 m	1	1/6	92%	10	25%	15,00 $
	Pistola Kentucky	R	.32	1	3/+1	-10%	10 m	20 m	30 m	40 m	1	1/6	92%	10	25%	15,00 $
1836	Colt Paterson	R S	.36/.34	1	3/+1	-10%	15 m	30 m	45 m	60 m	5	1/6	92%	10	10%	25,00 $
	Colt Paterson Pocket	R S	.32/.28	1	2/+1	-10%	8 m	16 m	24 m	32 m	5	1/6	92%	19	19%	22,50 $
1837	Pistola Elgin	R	.54	1	6/+1	-20%	8 m	16 m	24 m	32 m	1	1/6	93%	10	02%	18,75 $
	Cuchilla	CU	—	—	2/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	Pepperbox Dragoon	R D	.36	2	3/+1	-10%	4 m	8 m	12 m	16 m	6	1/6	93%	8	90%	11,50 $
1847	Colt Walker	R S	.44	1	5/+1	-15%	18 m	36 m	55 m	75 m	6	1/6	92%	15	10%	25,00 $
1848	Colt Army, Dragoon[1]	R S	.44/.44 c	1	4/+1	-10%	15 m	30 m	45 m	60 m	6	1/6	94%	12	60%	24,00 $
	Colt Baby Dragoon[1]	R S	.31/.32 c	1	2/+1	-10%	8 m	15 m	25 m	35 m	6	1/6	94%	8	60%	22,25 $
	Pistola Sharps	R	.38	1	3/+1	-10%	12 m	25 m	35 m	50 m	1	1/6	97%	10	20%	18,50 $
1851	Pepperbox R&L	R S	.31	1	2/+1	-10%	5 m	10 m	15 m	20 m	5	1/6	95%	8	95%	10,50 $
	Pepperbox R&L	R S	.28	1	2/+1	-10%	4 m	8 m	12 m	15 m	5	1/6	95%	8	95%	10,50 $
	Colt Navy[1]	R S	.36/.38 c	1	3/+1	-5%	14 m	28 m	32 m	45 m	6	1/6	97%	10	98%	20,00 $
1852	Deringer Philadelphia[2]	R	.48	1	5/+1	-10%	2 m	4 m	6 m	10 m	1	1/6	93%	7	80%	25,00 $
	Deringer Philadelphia[2]	R	.44	1	4/+1	-10%	2 m	4 m	6 m	10 m	1	1/6	93%	7	80%	23,00 $
	Deringer Philadelphia[2]	R	.28	1	2/+1	-10%	2 m	3 m	5 m	7 m	1	1/6	93%	5	80%	15,00 $
1855	Pistola Springfield	R	.58	1	7/+1	-15%	10 m	20 m	30 m	40 m	1	1/6	95%	12	65%	21,00 $
	Con culatín	RI	—	—	—	—	22 m	45 m	65 m	90 m	—	—	—	15	—	—
	Volcanic Pocket	R S	.38	2	3/+1	-10%	6 m	12 m	18 m	25 m	6	2/1	95%	10	10%	12,00 $
	Volcanic Navy	R S	.38	2	3/+1	-15%	12 m	25 m	35 m	45 m	10	2/1	95%	12	10%	18,00 $
	Volcanic Carabina	RI	.38	2	3/+1	-20%	25 m	50 m	75 m	100 m	20	2/1	95%	15	02%	30,00 $
	Butterfield Army	R S	.41	1	4/+1	-20%	10 m	20 m	30 m	40 m	5	1/6	92%	10	02%	13,75 $
1856	Le Mat	R S	.42	1	4/+1	-15%	10 m	20 m	30 m	40 m	9	1/2	94%	10	05%	27,50 $
1856	Le Mat	R S	.36	1	3/+1	-15%	8 m	16 m	24 m	35 m	9	1/2	94%	10	05%	26,00 $
	Escopeta	ES	.20	1	6/+1	-15%	4 m	8 m	12 m	15 m	1	—	—	—	—	—
1857	Colt Sidehammer	R S	.31	1	2/+1	-10%	6 m	12 m	18 m	25 m	5	1/6	95%	8	50%	22,50 $
	S&W modelo 1 (v1 y v2)	R S	.22 c	1	2/+1	-10%	5 m	10 m	15 m	20 m	7	1/1	95%	10	80%	15,50 $
	Whitney Navy[1]	R S	.36/.38 c	1	3/+1	-10%	13 m	25 m	40 m	45 m	6	1/6	96%	12	90%	13,00 $
1858	R. Lefaucheux	R D	12 mm	2	4/+1	-15%	11 m	23 m	33 m	45 m	6	1/2	93%	9	10%	17,25 $
	Remington Army[1]	R S	.44/.46 c	1	4/+1	-10%	18 m	36 m	54 m	70 m	6	1/6	97%	12	96%	15,00 $
	Remington Navy[1]	R S	.36/.38 c	1	3/+1	-5%	13 m	25 m	33 m	50 m	6	1/6	97%	10	96%	13,50 $
	Remington Pocket[1]	R S	.31/32 c	1	2/+1	-5%	9 m	18 m	26 m	35 m	5	1/6	97%	7	86%	12,00 $
	Shawk & McLanahan	R S	.36	1	3/+1	-10%	12 m	25 m	35 m	45 m	6	1/6	94%	12	02%	11,25 $
1859	Pepperbox Sharps nº 1	R S	.32 c	1	2/+1	-10%	4 m	8 m	12 m	15 m	4	1/1	96%	5	95%	8,50 $
1860	Pistola Lindsay	R	.45	1	5/+1	-15%	10 m	20 m	30 m	40 m	1	1/6	92%	10	02%	14,85 $
	Colt Army[1]	R S	.44/.44 Colt	1	4/+1	-10%	17 m	35 m	55 m	70 m	6	1/6	98%	12	99%	20,00 $
	Starr DA Navy	R D	.36	2	3/+1	-10%	12 m	25 m	36 m	50 m	6	1/6	96%	10	30%	14,00 $
1861	Remington Zig-Zag	R D	.22 c	2	2/+1	-10%	2 m	4 m	6 m	10 m	6	1/1	90%	5	05%	9,50 $
	Allen & Wheelock Army	R S	.44	1	4/+1	-15%	12 m	25 m	36 m	50 m	6	1/6	92%	12	02%	11,25 $
	Allen & Wheelock Navy	R S	.41	1	3/+1	-15%	12 m	25 m	36 m	50 m	6	1/6	92%	12	02%	10,50 $
	Colt Navy[(1)]	R S	.36/.38 c	1	3/+1	-5%	11 m	22 m	33 m	45 m	6	1/6	95%	8	95%	18,00 $
	S&W Modelo 1 ½	R S	.32 l	1	3/+1	-5%	12 m	25 m	36 m	50 m	6	1/1	96%	10	70%	12,53 $
	Colt Pocket Police[1]	R S	.36/38 c	1	3/+1	-5%	7 m	15 m	22 m	30 m	5	1/6	97%	8	60%	13,00 $
	Starr DA Army	R D	.44	2	4/+1	-10%	14 m	28 m	42 m	60 m	6	1/6	96%	12	45%	14,00 $
1863	Derringer Moore	R	.38	1	3/+1	-15%	2 m	4 m	6 m	10 m	1	1/1	94%	5	25%	12,50 $

Continúa en la página siguiente

Viene de la página anterior

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA PISTOLAS, REVÓLVERES Y DERRINGERS

Año	Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
1863	Remington-Eliott	R D	.32 c	2	2/+1	-10%	3 m	6 m	9 m	12 m	4	1/1	95%	5	05%	10,00 $
	Starr SA Army	R S	.44	1	4/+1	-10%	14 m	28 m	42 m	60 m	6	1/6	96%	12	45%	12,50 $
1865	National Arms Co.	R	.41	1	4/+1	-20%	4 m	8 m	10 m	15 m	1	1/1	94%	5	25%	12,50 $
	Rogers & Spencer Army	R S	.44	1	4/+1	-15%	12 m	25 m	36 m	50 m	6	1/6	96%	12	10%	14,00 $
	Rogers & Spencer Navy	R S	.34	1	3/+1	-10%	10 m	20 m	30 m	40 m	6	1/6	96%	10	02%	13,50 $
1866	Remington 95	R S	.41 c	1	4/+1	-15%	4 m	8 m	12 m	15 m	2	1/1	94%	5	95%	6,75 $
1867	Merrimack Sureño	R	.41 c	1	3/+1	-10%	2 m	4 m	6 m	10 m	1	1/1	92%	5	70%	6,00 $
1868	S&W modelo 1 (v3)	R S	.22 c	1	2/+1	-5%	6 m	12 m	18 m	25 m	7	1/1	97%	12	75%	15,00 $
1869	Revólver Apache	R D	7 mm	2	2/+1	-15%	2 m	4 m	6 m	10 m	6	1/2	92%	4	02%	9,75 $
	Navaja	CU	—	—	2/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—
	Nudillera	PE	—	—	1/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	4	—	—
1870	Hopkins & Albert	R S	.32 c	1	2/+1	-20%	6 m	12 m	18 m	25 m	5	1/1	80%	5	98%	2,50 $
	S&W modelo 3	R S	.44 SW	1	4/+1	-10%	15 m	30 m	45 m	60 m	6	1/1	97%	12	50%	14,25 $
	S&W Russian	R S	.44 RU	1	4/+1	-5%	15 m	30 m	45 m	60 m	6	1/1	97%	12	50%	15,50 $
1871	Colt Cloverleaf	R S	.41 c	1	3/+1	-10%	5 m	10 m	15 m	20 m	4	1/1	94%	8	15%	7,50 $
	Colt House	R S	.41 l	1	4/+1	-15%	6 m	12 m	18 m	25 m	5	1/1	94%	8	07%	8,00 $
	Forehand & Wadsworth	R D	.38 l	2	3/+1	-10%	6 m	12 m	18 m	25 m	6	1/1	96%	8	05%	6,00 $
	Pistola RB Remington Army	R	.50 R	1	5/+1	-15%	12 m	25 m	36 m	50 m	1	1/1	98%	10	20%	9,50 $
1873	Colt Peacemaker	R S	.45 Colt	1	5/+1	-10%	15 m	30 m	45 m	60 m	6	1/1	96%	12	98%	15,50 $
	Colt Frontier	R S	.44-40 W	1	4/+1	-10%	15 m	30 m	45 m	60 m	6	1/1	96%	12	98%	12,00 $
	Colt New Line	R S	.22 e	1	2/+1	-10%	4 m	8 m	12 m	15 m	7	1/1	96%	15	50%	3,50 $
1874	Colt New Line	R S	.41 Colt	1	4/+1	-10%	6 m	12 m	18 m	25 m	5	1/1	97%	10	50%	3,50 $
	Colt New Line	R S	.38 c	1	3/+1	-10%	5 m	10 m	15 m	20 m	5	1/1	97%	10	50%	3,50 $
1875	Colt Derringer nº 3	R	.41 Colt	1	4/+1	-10%	3 m	6 m	9 m	15 m	1	1/1	96%	5	25%	8,00$
	Remington Army nº 3[3]	R S	.45 Colt	1	5/+1	-5%	12 m	24 m	35 m	50 m	6	1/1	95%	12	95%	18,50 $
	Remington Army nº 3[3]	R S	.44-40 W	1	4/+1	-5%	11 m	22 m	33 m	45 m	6	1/1	95%	12	95%	17,00 $
	Remington Army nº 3[3]	R S	.44 R	1	3/+2	-5%	11 m	22 m	33 m	45 m	6	1/1	93%	12	95%	17,00 $
	S&W Schofield	R S	.45 SW	1	5/+1	-10%	18 m	35 m	55 m	70 m	6	1/1	98%	12	60%	16,50 $
1876	Colt Buntline SP[4]	R S	.45 Colt	1	5/+1	-15%	23 m	45 m	70 m	90 m	6	1/1	96%	15	02%	Encargo
1877	Colt Thunderer	R D	.41 lC	2	4/+1	-10%	10 m	20 m	30 m	40 m	6	1/1	94%	10	88%	14,00 $
	Colt Lightning	R D	.38 lC	2	3/+1	-10%	8 m	15 m	24 m	35 m	6	1/1	94%	10	88%	13,00 $
	Colt Rainmaker	R D	.32 Colt	2	2/+1	-10%	7 m	14 m	21 m	30 m	6	1/1	94%	10	88%	12,00 $
1878	Colt DA Frontier	R D	.45 Colt	2	5/+1	-10%	15 m	30 m	45 m	60 m	6	1/1	97%	12	95%	15,50 $
	Colt DA Frontier	R D	.44-40 W	2	4/+1	-10%	15 m	30 m	45 m	60 m	6	1/1	97%	12	95%	15,50 $
1875	S&W DA Frontier	R D	.44-40 W	2	4/+1	-5%	15 m	30 m	45 m	60 m	6	1/1	97%	12	75%	17,50 $
1889	Colt New Navy	R D	.38 lC	2	4/+1	-5%	10 m	20 m	30 m	40 m	6	1/1	98%	12	95%	15,00 $
1896	Mauser C96	R A	7.63	2	4/+1	-5%	25 m	50 m	75 m	100 m	10	1/1	97%	12	30%	22,00 $
	Con culatín						35 m	75 m	110 m	150 m						
1900	Colt M1900[5]	R A	.38	2	3/+1	-10%	15 m	30 m	45 m	60 m	7	1/1	96%	12	50%	20,50 $

[1] En la versión de cartuchos la recarga es de 1 proyectil por acción.

[2] Precio por pareja de armas. No se venden por separado.

[3] Puede utilizarse un tambor precargado para sustituir y reponer 6 proyectiles en una acción. El precio de un tambor extra (sin munición incluida) es de 4,00 $.

[4] Sólo se realiza bajo encargo especial y, por tanto, su precio depende de las características y materiales que desee el cliente.

[5] Puede utilizarse un cargador ya preparado para sustituir y recargar 7 proyectiles en una acción.

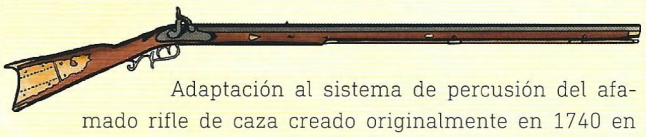
Rifles y carabinas [RIF]

Si el protagonista indiscutible del Salvaje Oeste es el revólver, los rifles son la base sobre la que se asienta la expansión inicial de la Frontera, constituyendo el utensilio indispensable de cazadores, exploradores y primeros colonos. Entre 1850 y 1860 aún existe una importante presencia de mosquetes y armas de avancarga que emplean el sistema de percusión, conviviendo por un extenso periodo con los primeros rifles de retrocarga, el desarrollo de las armas largas de repetición y la incorporación de los cartuchos metálicos.

Rápidamente, con la evidente utilidad y profusión de fuerzas a caballo en los nuevos territorios, los fabricantes producen un gran número de versiones más cortas y ligeras de sus rifles. Estas carabinas demuestran ser tan efectivas como sus homólogos mayores y muchos modelos logran gran renombre por toda la Frontera.

Rifle Kentucky

1825 • Percusión • Cal.: .33



Adaptación al sistema de percusión del afamado rifle de caza creado originalmente en 1740 en Lancaster, Pensilvania. Fue el rey indiscutible de las armas de chispa de su época y contribuyen de forma notable a lograr la independencia de las colonias. De gran calidad, fácil de transportar y disparar, son fabricados artesanalmente y suelen adaptarse siempre a las peticiones de los clientes. Con cañones octogonales y su distintiva estrella de latón de ocho puntas en la carrillera izquierda, el calibre para las versiones de percusión se reduce del original .45 al .33. A partir de 1850 su utilización como arma de caza declina considerablemente, aunque en algunas localidades remotas los hombres de la montaña los siguen prefiriendo a las nuevas armas. El rifle Kentucky promedio mide alrededor de 145 cm y pesa unos 4,3 kg.

Rifle Hawken

1835 • Percusión • Cal.: .54

Posiblemente el arma más popular entre los primeros cazadores de bisontes, tramperos y exploradores de la Frontera (Kit Carson o Jeremiah Johnson utilizan uno). Estos rifles, fabricados originalmente desde 1823 como armas de chispa, se adaptan con mucho éxito a partir de 1835 al sistema de percusión. Construidos en Misuri de forma totalmente artesanal, uno a uno, por los hermanos Hawken, estas armas de avancarga y cañón octogonal disfrutan de una gran reputación por su gran precisión a larga distancia.

El Hawken dispone de un sistema de seguridad con doble gatillo: el primero tiene una gran resistencia al disparo, pero al accionar el segundo, el arma queda amartillada y sólo es necesario un leve toque en el primero para abrir fuego. Es un arma de 119 cm de largo y unos 4,2 kg de peso.

Tras la Guerra Civil, con la aparición de nuevos rifles potentes de retrocarga (especialmente los Sharps), su uso sufre un rápido declive.

Mosquete rayado del ejército

1840 • Percusión • Cal.: .69, .54

Fabricados en las armerías del Gobierno de Harpers Ferry (Virginia) y Springfield (Massachussets) por diferentes contratistas, los primeros modelos de avancarga y un disparo parten de modelos anteriores de mosquetes, adoptando el sistema de percusión y diferentes evoluciones y mejoras. Los cañones pasan a ser rayados, se reduce su calibre al .58 y se incorpora el uso de balas Minié. Estas nuevas armas se producen de forma masiva y en distintos modelos (1855, 1861 o 1863) y forman la columna vertebral del armamento de los dos bandos de la Guerra Civil.

Todos incluyen la inscripción "U.S." sobre un águila y su factoría de referencia y año de fabricación grabados en el bloque y aunque con alguna variación menor a lo largo de los años comparten las mismas características. En general tienen una longitud total de unos 145 cm y un peso entre 4,5 y 5,5 kg.

También se fabrican en versiones cortas pensadas para ser utilizadas como armas de caballería (y en ocasiones para los soldados auxiliares de artillería). La longitud de cada arma varía, ya que no hay fijado un tamaño oficial, pero generalmente ronda los 110 cm.

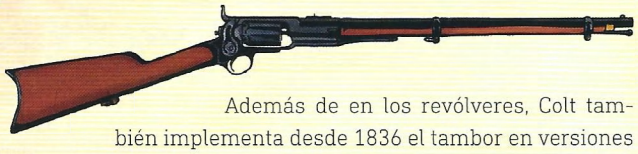
Rifle y carabina Sharps

1848 • Percusión y cartuchos FC
Cal.: .52, .50-90 Sharps, .50-70 Gov. y .45-70 Gov.

Ampliamente reconocido por su precisión a larga distancia, este rifle de un único disparo utiliza el característico sistema de retrocarga con cerrojo levadizo que se convierte en un auténtico icono durante cuarenta años, adaptándose fácilmente al sistema de cartuchos en 1873. Los modelos de percusión utilizan el sistema especial de cebado marca de la casa con una cinta que incorpora varios fulminantes. Durante la guerra, el modelo de 1853 demuestra su superioridad como arma para francotiradores frente a los demás rifles y mosquetes, tanto por precisión como por velocidad de recarga. Sin embargo, debido a su elevado coste, el número de unidades producidas es escaso y las disponibles normalmente se asignan a tiradores de élite y al 13º de Pensilvania. A lo largo de su existencia se fabrican numerosas versiones deportivas y de caza, que hacen gala de utilizar calibres pesados (el .50-90 es habitual en las versiones para cazar búfalos) y en 1873, la versión de cartuchos con calibre .45-70 Government se vuelve muy popular. El rifle mide entre 120 y 130 cm según la versión y pesa unos 4,3 kg aunque también existe una versión carabina cuyo uso es mucho más extendido.

Con una longitud de algo menos de 1 m y sus 3,4 kg de peso la carabina Sharps rápidamente se convierte en el arma más utilizada por las unidades de caballería de ambos bandos durante la Guerra Civil y posteriormente tiene un papel destacado durante las guerras indias y la vida en la Frontera.

Rifle y carabina Colt Revolving
1855 • Percusión • Cal.: .56, .44



Además de en los revólveres, Colt también implementa desde 1836 el tambor en versiones para arma larga, probando con diferentes cartuchos y longitudes de cañón (de hecho, los modelos de Colt son realmente los primeros rifles de repetición oficialmente adoptados por el ejército, esencialmente por tropas auxiliares de artillería).

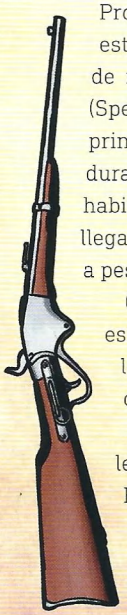
En 1855, siguiendo el diseño del revólver *Sidehammer* aparece la versión más extendida de este tipo de arma que, sin embargo, no termina de popularizarse debido a la poca fiabilidad de su mecanismo. Aunque para su fecha de aparición las balas Minié ya se utilizan de forma extensa, este rifle sigue empleando balas redondas de mosquete envueltas en papel combustible (que son sensiblemente más baratas), además de cápsulas de fulminante. El rifle se fabrica en varias longitudes distintas, incluido un modelo carabina, y puede disponer de tambores de 5 o 6 disparos, según el calibre.

Además de las unidades adquiridas por el ejército, el Pony Express equipa con estas armas de repetición a sus guardias en la peligrosa ruta entre Misuri y Nuevo México.

Carabina Volcanic
1855 • Cartuchos RB • Cal.: .41

Utilizando el mismo sistema de palanca para amartillar el arma y los cartuchos rocket bullet de sus revólveres, la carabina de Volcanic Repeating Arms Co. es el abuelo de los icónicos Winchester de repetición y padre directo del rifle Henry. Con longitudes de cañón entre 40 y 61 cm y unos 2,5 kg de peso, incorporan cargadores tubulares bajo el cañón que pueden alojar de 20 a 30 proyectiles.

Rifle y carabina Spencer
1860 • Cartuchos FA • Cal.: .56-56, .56-52



Provisto de un cargador de tubo en la culata del arma, este rifle de palanca permite hasta siete disparos antes de recargar. Fabricado por tres fabricantes diferentes (Spencer, Burnside y Winchester), es un arma utilizada primero por la armada y luego por el ejército de la Unión durante la Guerra Civil, aunque debido a su coste y a los habituales problemas de extracción de los cartuchos, no llega a reemplazar a los fusiles de avancarga del ejército a pesar de su mayor cadencia de fuego.

Con una longitud de 120 cm y 4,5 kg de peso, también está disponible en versión carabina, muy utilizada por las unidades de caballería y algunos oficiales (99,7 cm de largo y 3,7 kg de peso).

Para agilizar la recarga del arma en combate suele ser habitual que el tirador lleve consigo una caja Blakeslee conteniendo de 6 a 13 tubos ya precargados (que supone acarrear unos 4 kg de peso adicional en el caso de la caja de 13 tubos repletos de proyectiles).

Carabina Morse
1862 • Cartuchos FC • Cal.: .50

Diseñadas por un sobrino del célebre Samuel Morse (George W.) y fabricadas para la Confederación con la maquinaria capturada del arsenal Harpers Ferry de la Unión, muchas se asignan a la milicia de Carolina del Sur durante la Guerra Civil.

Con una longitud total de 99 cm, estas armas de un disparo poseen un particular diseño caracterizado por un largo marco de latón, en cuyo bloque se incluye una recámara pivotante que se eleva sobre el cañón para cargar la munición. Bastante avanzada técnicamente, la Morse emplea innovadores y potentes cartuchos de fuego central (patentados por George en 1856) anticipando un tipo de munición que, a la larga, acabará por imponerse en la mayoría de las armas de fuego.

Rifle Henry
1862 • Cartuchos FA • Cal.: .44 Henry

Mejorando el sistema de las armas Volcanic y sustituyendo su débil munición con nuevos proyectiles metálicos de fuego anular, el rifle desarrollado por B.T. Henry con el apoyo financiero de O. F. Winchester pronto se convierte en una verdadera revolución como arma de repetición.

Con una longitud total de 114 cm y 4,2 kg de peso, el Henry obtiene una rápida popularidad entre los compradores civiles y, aunque inicialmente el ejército se muestra reacio a su adquisición (sólo 1.731 unidades durante la guerra), pronto demuestra sus bondades en el campo de batalla.

Con una cadencia de tiro publicitada de 60 disparos por minuto, el arma "más efectiva del mundo", se carga de forma parecida a las Volcanic, tirando de la pestaña situada bajo el bloque que libera el muelle del tubo cargador, debajo del cañón, y permite girar 90° su última sección, dejándolo abierto. La palanca, el bloque y la ventana expulsora de los casquillos en la parte superior es prácticamente idéntica al siguiente modelo del fabricante, el Winchester 1866, cuyos números de serie son una continuación de los del Henry.

Rifle Remington-Beals
1866 • Cartuchos FA • Cal.: .32 corto

Esta arma poco común, de retrocarga, cilindro deslizante y un solo disparo puede presentarse tanto con cañones octogonales como cilíndricos. A pesar de su relativa ligereza y manejabilidad (entre 2 y 3,5 kg de peso), su escasa potencia hace que no goce del favor del público en general.

Se presenta en tres longitudes diferentes de cañón (61, 66 y 71 cm) y se carga utilizando la palanca-guarda del gatillo, cuya acción desplaza hacia delante el cañón dejando al descubierto la recámara.

Rifle y carabina Winchester

1866 • Cartuchos FA y FC

Cal.: .44 Henry, .44-40 Winchester, .45-75 Winchester

A partir de 1866, la Henry Repeating Rifle Company pasa a denominarse como su mayor accionista: Winchester Repeating Arms Company produciendo, posiblemente, su mayor éxito: el "Yellow Boy" (porque todas las unidades se fabrican exclusivamente con el bloque en color latón) o Winchester modelo 1866 que inicia la larga saga de estos conocidos rifles. El primer modelo comparte numerosas características en común con el rifle Henry, incluido su calibre, aunque incorpora mejoras en el sistema de almacenamiento y alimentación de los cartuchos bajo el cañón y añade la característica portilla de carga en el lateral del bloque. Es muy común encontrar unidades de este modelo con elaborados grabados, obras exquisitas realizadas en fábrica por la familia Ulrich, que se venden por encargo a precios más elevados. Se suministra en tres longitudes diferentes: carabina (99 cm/3,5 kg), rifle (110 cm/4 kg) y mosquete (o tamaño militar) con agarradera para bayoneta (117 cm/3,7 kg).

En 1873 se lanza un nuevo modelo, "construido para durar más", con la incorporación de una tapa deslizante en la recámara para evitar el polvo y la suciedad y un cartucho con 40 gramos de pólvora: el famoso .44-40 Winchester. El éxito de este modelo es tal, que Colt y S&W, entre otros, fabrican versiones de sus revólveres para que compartan el mismo cartucho (como el *Frontier*). No obstante, algunos critican la falta de potencia de esa munición para el uso militar o la caza mayor, por lo que en 1876 se lanza al mercado el denominado modelo *Centennial*. Ligeramente más grande (casi 4 cm más de largo) y con un nuevo cartucho .45-75 mucho más potente que favorece el uso del arma en otras aplicaciones. Como resultado, las exportaciones a países como África, India y Canadá se disparan. Mecánicamente, además, es el último modelo que utiliza el sistema clásico de palanca heredado de la Volcanic. Todos los modelos se fabrican tanto con cañones octogonales como redondos.

Rifle y carabina Remington Rolling Block

1867 • Cartuchos FC

Cal.: .50-70 Gov., 45-70 Gov., 56-50 Spencer

Esta arma de retrocarga con cerrojo pivotante y un disparo es otro de los utensilios favoritos de los cazadores de bisontes por la potencia de sus cartuchos. Con longitudes que incluyen rifles deportivos, militares (de 128 a 135 cm y unos 4,3 kg) y carabinas (86 cm y 2,9 kg) se consideran armas robustas y fiables, siendo utilizadas por ejércitos y cazadores de todo el mundo, en diferentes calibres, hasta 1918.

Rifle y carabina Springfield Trapdoor

1873 • Cartuchos FC • Cal.: .45-70 Gov., .45-55 Gov.

Con su característica recámara que se abre verticalmente sobre el cañón y que le confiere su sobrenombre (trampilla) es el primer arma reglamentaria de retrocarga que adopta el ejército tras probar más de noventa candidatos. Las Springfield son armas de un disparo que utilizan los cartuchos de fuego central militares aprobados desde 1866 (un requisito para su adopción), dotando a la versión para carabina de proyectiles más veloces con una menor carga de pólvora.

Los rifles, con una longitud total de 1,32 m y un peso de algo más de 4 kg, se convierten en el armamento estándar de la infantería mientras que la versión ligera (1 m de longitud y 3,3 kg) se destina a las unidades de caballería, adquiriendo un desafortunado protagonismo en Little Big Horn.

Dejando a un lado los problemas iniciales de extracción de la munición, subsanados en cuanto las vainas pasan a fabricarse en latón (en lugar del cobre inicial), las carabinas Springfield demuestran ser armas fiables y robustas.

Rifle Marlin

1881 • Cartuchos FA y FC • Cal.: .45-70 Gov., .22 LR

Fabricado por la recién fundada Marlin Firearms (1870) este rifle de palanca y 9 disparos, competidor principal del Winchester 1876, dispone de un cañón octogonal de 71 cm y aunque se fabrica en cuatro calibres diferentes, el .45-70 del Gobierno es, sin duda, el más popular ya que en el momento de su comercialización es el único rifle de repetición que puede usarlo. De apariencia externa bastante similar a la de los Winchester, la curva de la guarda del gatillo es más suave y el bloque más corto, con la portilla de carga más cerca de su borde derecho. Robusto y fiable, es considerada un arma de calidad concebida para hacer sombra a los poderosos Sharp de un solo disparo y poder abatir grandes piezas.

En 1891 se introduce un nuevo modelo, el 39A que pronto gana reputación por su gran precisión y se convierte en uno de los rifles calibre .22 más vendidos de todos los tiempos. Con una longitud de 101 cm y 2,9 kg de peso puede realizar 26, 21 o 19 disparos según el calibre (.22 corto, .22 largo o .22LR).

Rifle Colt Lightning

1884 • Cartuchos FA y FC

Cal.: .22 corto, .44-40 Winchester, .50-95 Winchester Express

Es un arma de repetición que funciona con sistema de corredera y posee un cargador tubular de entre 10 y 15 proyectiles bajo el cañón. Se fabrica, básicamente, en tres tamaños: pequeño (cal .22), mediano (cal. 44-40 W) y grande (.50-95 WE) tanto en cañones octogonales como redondos. La versión más pequeña resulta extremadamente popular en caza menor y en ferias y carnavales, mientras que el tamaño mediano encuentra su público entre los veteranos hombres de la ley al combinar potencia de fuego y compatibilidad con otras armas cortas. Considerada, en general, como un arma ligera (alrededor de los 3 kg de peso), su más preciada característica es su cadencia de fuego.

Rifle Winchester-Browning

1886 • Cartuchos FC

Cal.: .44-40 Winchester, .45-70 Winchester, .405 Winchester

Fruto de la colaboración con el prolífico armero mormón Jonathan Browning, los modelos de 1886, 1892, 1894 y 1895 cambian para siempre el tradicional sistema de palanca Winchester. El nuevo mecanismo es mucho más sólido y en las sucesivas versiones se va perfeccionando, acortando y compactando la acción del arma. Como habitualmente, cada modelo se ofrece en versión rifle, carabina y mosquete y múltiples calibres, aunque de todos ellos el más popular es el modelo de 1892 y los calibres .44-40 W, .45-70 y .405 (el Marshal Rooster Cogburn o Ringo Kid, por ejemplo, usan una carabina Winchester de 1892 de palanca especial grande). El modelo de 1895 aporta un cambio de look radical. Creado para la caza mayor, dispone de un nuevo cargador fijo situado delante del gatillo como sustituto del clásico tubo y es el último producto de Winchester diseñado por Browning.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA RIFLES Y CARABINAS

Año	Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
1825	Rifle Kentucky	RI	.33	1	3/+2	-10%	60 m	120 m	180 m	250 m	1	1/6	95%	15	50%	32,00 $
1835	Rifle Hawken	RI	.54	1	4/+2	-15%	95 m	190 m	285 m	400 m	1	1/6	95%	15	75%	30,00 $
1840	Mosquete rayado ejército	RI	.58	1	5/+2	-20%	60 m	120 m	180 m	250 m	1	1/6	92%	15	90%	17,00 $
	Mosquete r. corto ejército	RI	.58	1	5/+2	-20%	19 m	40 m	57 m	75 m	1	1/6	92%	12	90%	14,50 $
1848	Rifle Sharps	RI	.52	1	6/+1	-15%	225 m	450 m	675 m	900 m	1	1/6	94%	18	65%	18,50 $
1863	Carabina Sharps	RI	.45-70G	1	6/+1	-10%	85 m	170 m	255 m	350 m	1	1/1	95%	15	85%	16,50 $
1873	Rifle Sharps	RI	.50-70G	1	5/+1	-10%	225 m	450 m	675 m	900 m	1	1/1	95%	18	65%	23,00 $
	Rifle Sharps Deport.	RI	.50-90S	1	7/+1	-10%	225 m	450 m	675 m	900 m	1	1/1	95%	18	65%	25,00 $
1855	Rifle Colt Revolving	RI	.56	1	6/+1	-15%	50 m	100 m	150 m	200 m	5	1/1	91%	15	15%	20,00 $
	Carabina Colt Revolving	RI	.44	1	4/+1	-10%	30 m	60 m	90 m	120 m	6	1/1	91%	12	15%	18,50 $
	Carabina Volcanic[1]	RI	.41	2	4/+1	-5%	50 m	100 m	150 m	200 m	20	2/1	95%	15	05%	32,00 $
1860	Rifle Spencer[2]	RI	.56-52	2	6/+1	-15%	125 m	250 m	375 m	500 m	7	2/1	94%	18	25%	20,00 $
1862	Carabina Morse	RI	.50	1	6/+1	-10%	60 m	120 m	180 m	240 m	1	1/1	98%	11	05%	15,25 $
	Rifle Henry	RI	.44	2	4/+1	-10%	92 m	185 m	275 m	365 m	15	2/1	96%	18	35%	22,00 $
1864	Carabina Spencer[2]	RI	.56-56	2	6/+1	-15%	65 m	125 m	190 m	250 m	7	2/1	94%	12	75%	18,00 $
1866	Remington-Beals	RI	.32 C	1	3/+1	-10%	75 m	150 m	225 m	300 m	1	1/1	98%	12	01%	18,50 $
	Rifle Winchester	RI	.44 H	2	4/+1	-10%	92 m	185 m	275 m	365 m	17	2/1	97%	15	90%	45,50 $
	Carabina Winchester[3]	RI	.44 H	2	4/+1	-10%	65 m	130 m	195 m	250 m	15	2/1	97%	12	90%	36,00 $
1867	Rifle Remington RB	RI	.50-70 G	1	6/+1	-15%	225 m	450 m	675 m	900 m	1	1/1	97%	20	98%	23,00 $
	Rifle Remington RB	RI	.45-70 G	1	5/+1	-10%	225 m	450 m	675 m	900 m	1	1/1	97%	20	98%	23,00 $
	Carabina Rem. RB	RI	.56-50 S	1	6/+1	-15%	65 m	125 m	190 m	250 m	1	1/1	97%	15	95%	17,00 $
	Rifle Remington RB	RI	.50-70 G	1	6/+1	-15%	225 m	450 m	675 m	900 m	1	1/1	97%	20	98%	23,00 $
1873	Rifle Springfield Trapdoor	RI	.45-70 G	1	5/+1	-10%	150 m	300 m	450 m	600 m	1	1/1	96%	20	99%	19,00 $
	Carabina Springfield Trapdoor	RI	.45-70 G	1	5/+1	-5%	65 m	125 m	190 m	250 m	1	1/1	96%	12	99%	16,50 $
	Rifle Winchester[3]	RI	.44-40 W	2	4/+1	-10%	92 m	185 m	275 m	365 m	15	2/1	97%	15	99%	48,00 $
	Carabina Winchester[3]	RI	.44-40 W	2	4/+1	-10%	65 m	130 m	195 m	250 m	12	2/1	97%	12	99%	40,00 $
1876	Rifle Winchester[3]	RI	.45-75 W	2	5/+1	-10%	100 m	200 m	300 m	400 m	15	2/1	97%	15	99%	51,00 $
	Carabina Winchester[3]	RI	.45-75 W	2	5/+1	-10%	75 m	150 m	225 m	300 m	12	2/1	97%	12	99%	43,00 $
1881	Rifle Marlin	RI	.45-70 G	2	5/+1	-10%	120 m	240 m	360 m	480 m	9	2/1	98%	18	25%	32,00 $
1884	Rifle Colt Lightning	RI	.22	2	2/+1	-5%	50 m	100 m	150 m	200 m	15	2/1	97%	12	95%	16,50 $
	Rifle Colt Lightning	RI	.44-40 W	2	4/+1	-10%	85 m	170 m	225 m	350 m	15	2/1	97%	15	80%	18,00 $
	Rifle Colt Lightning	RI	.50-95 W	2	5/+1	-15%	120 m	240 m	360 m	480 m	10	2/1	97%	18	10%	20,50 $
1886	Rifle Winchester	RI	.45-70	2	5/+1	-10%	100 m	1200 m	300 m	400 m	9	2/1	98%	15	90%	21,00 $
1891	Marlin 39A	RI	.22LR	2	2/+2	-5%	85 m	170 m	225 m	350 m	19	2/1	99%	15	97%	25,00 $
1892	Rifle Winchester	RI	.44-40 W	2	4/+1	-10%	92 m	185 m	275 m	365 m	15	2/1	98%	17	95%	21,00 $
	Carabina Winchester	RI	.44-40 W	2	4/+1	-10%	65 m	130 m	195 m	250 m	12	2/1	98%	12	97%	19,00 $
1895	Rifle Winchester	RI	.405 W	2	6/+1	-15%	120 m	240 m	360 m	480 m	5	2/1	97%	18	10%	21,95 $

[1] Puede encontrarse el mismo modelo con capacidades para 25 y 30 proyectiles, con un incremento en el precio de 2 y 4 $ respectivamente.

[2] Puede utilizarse un tubo precargado para rellenar completamente el arma en dos acciones.

[3] Extras de acabado: bloque grabado: entre 5 y 100 $; niquelado: 3 $; baño de plata: 5 $; baño dorado: 5 $; madera de nogal labrada: 5 $; cañón octogonal: 2 $. Recambios: juego de gatillos (3): 4 $; juego de miras graduadas: 2 $; correa: 1,50 $.

Escopetas [ES]

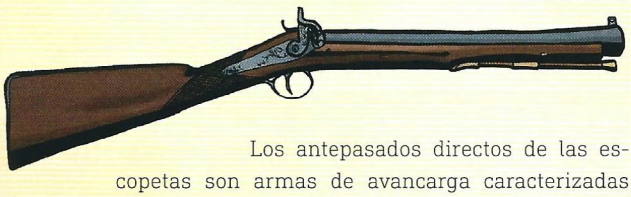
Aunque la denominación, desarrollo y uso de la escopeta moderna comienza a partir de mediados de siglo, desde mucho tiempo antes ya se venían utilizando armas de hombro de cañón corto pero gran potencia de fuego, especialmente indicadas para las unidades de caballería y la protección personal.

Fundamentalmente las escopetas se caracterizan por disparar munición de postas o perdigones, que se dispersan al salir del cañón y reparten la potencia de fuego en un área cercana pero amplia convirtiéndose en armas muy efectivas para combates cerrados. Por ello, aunque su uso militar se ve rápidamente desplazado por los nuevos rifles, de mucho mayor alcance, siguen contando con gran aceptación entre representantes de la ley y como protección en correos y transportes.

Existen modelos de escopeta tanto con sistema de cápsulas de percusión como de cartuchos y con los martillos al descubierto u ocultos (versiones *hammerless*), y aunque comienzan siendo armas de avancarga, su forma más popular y perenne es la de dos cañones en paralelo, abatibles y de retrocarga. La mayoría de avances técnicos significativos en el desarrollo de estas armas se producen entre 1850 y 1880.

Trabuco y dragón

1835 • Percusión • Cal.: .10



Los antepasados directos de las escopetas son armas de avancarga caracterizadas por una boca de cañón acampanada y una longitud total que no suele exceder los 80 cm. Es un arma originalmente pensada para la caballería y la infantería naval que cae en casi total desuso con la aparición de los mosquetes cortos y carabinas de percusión. El cañón es habitualmente de bronce o acero y en lugar de balas, utiliza perdigones de plomo como munición (habitualmente .33 en el caso del calibre 12). Es un arma especialmente ruidosa, de carga lenta y con gran consumo de pólvora pero bastante popular inicialmente como arma de protección personal que, posteriormente, queda relegada por el uso de las nuevas escopetas.

Pueden encontrarse trabucos de reducido tamaño (casi como los pequeños Deringer) a modo de arma de fuego corta que reciben el nombre de "dragón", con uno o varios cañones y en algunos casos incluyendo una pequeña bayoneta plegable (que debe ser utilizada con la habilidad Cuchillo y navaja).

Escopeta genérica de carruaje

1850 • Percusión y cartuchos • Cal.: .10, .12, .20

A mediados de siglo las escopetas con doble cañón de unos 45 cm, en paralelo, se convierten en el compañero inseparable de diligencias y transportes de correo, que cuentan con un guardia armado sentado al frente del vehículo, en el lado izquierdo (para que el conductor pueda manipular el freno de rueda con la mano derecha). Estos guardias armados, conocidos por todos como *shotgun messengers*, tienen como función primordial custodiar los envíos valiosos contenidos en cajas y también son habituales en el transporte ferroviario. A pesar de ello, su presencia sirve de pista a los malhechores que persiguen un buen botín, ya que una diligencia sólo con un conductor es muy poco probable que transporte algo de valor.

El término ampliamente conocido de "escopeta de carruaje" es acuñado por la Wells Fargo en 1858 y, por lo general, estas armas de calibre 10 o 12 son robustas, prácticas y económicas (sin alardes decorativos), fabricadas por multitud de armeros como Buckley, Colt, Remington, Ithaca, Lefever o Sharps, entre otros. Es común que a algunas se les recorten los cañones y se les elimine la culata, convirtiéndolas de esa forma en temibles armas cortas, mucho más manejables.

Escopeta Purdey

1860 • Percusión y cartuchos • Cal.: .12, .16, .20

Máximo ejemplo de la calidad y el desarrollo técnico británicos, estas escopetas de dos cañones paralelos poseen la magia y el encanto de un exquisito trabajo artesanal, al tiempo que incorporan todas las innovaciones que marcan los estándares comunes de las armas de caza todavía hoy. Inicialmente armas de percusión, hasta 1875 poseen llave lateral, bien con los martillos a la vista o bien ocultos, pero a partir de la década de 1880 es común la adopción del nuevo sistema con llave de caja (donde los martillos ocultos se autoamartillan al cerrar el cañón). En los modelos Purdey, además, se incorpora a partir de 1879 el popular sistema de expulsión Beesley, que utiliza la energía residual del muelle real para abrir el arma y expulsar los cartuchos usados. Aunque existen numerosas variantes según el modelo y el nivel de los acabados, la mayoría de las escopetas cuentan con dos cañones lisos basculantes, que van de los 71 a los 76 cm, gatillo doble o sencillo selectivo y un peso alrededor de los 3 kg.

Las características indicadas pueden ser perfectamente válidas para otras armas británicas de importación de fabricantes de calidad como Holland & Holland, Boss & Co., WW Greener o W & C Scott, por citar algunos.

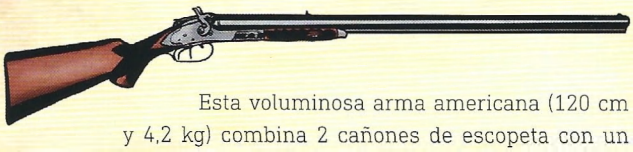
Escopeta Parker Brothers

1866 • Percusión y cartuchos • Cal.: .8, .10, .12

Escopeta americana de dos disparos con cañones paralelos que utiliza como innovación en sus primeros modelos una combinación de sistema de percusión con munición Lefaucheux de espiga hasta la introducción de los cartuchos de escopeta convencionales. Los cañones son importados de Europa, fabricados en acero de Damasco en diversos tamaños (el ejemplar medio mide 95 cm en total y pesa unos 3,5 kg).

Las Parker son escopetas funcionales, alejadas de decoraciones opulentas y reciben el sobrenombre de "viejas fiables".

L.C. Smith Baker Three-Barrel
1878 • Cartuchos • Cal.: .10, .12

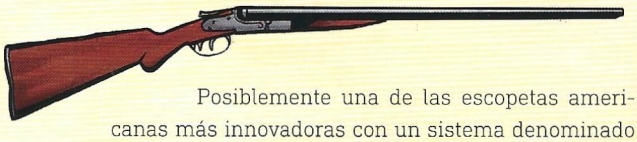


Esta voluminosa arma americana (120 cm y 4,2 kg) combina 2 cañones de escopeta con un cañón de rifle con el popular cartucho .44-40 Winchester. Pensada originalmente para responder a las "oportunidades inesperadas" de caza mayor o el enfrentamiento con animales peligrosos para los que una escopeta puede no ser suficiente. Dispone de dos gatillos para la escopeta, el primero de los cuales se empuja hacia delante para desbloquear y abrir la recámara. Un diminuto gatillo para realizar el único disparo con el rifle se encuentra adelantado sobre los de escopeta dentro de la guarda, además dispone de un alza de puntería trasera para el disparo a distancia. La escopeta utiliza el sistema de llave lateral con los martillos a la vista. También existe una versión de la misma escopeta sin el rifle.

Colt New Hammerless
1883 • Cartuchos • Cal.: .10, .12

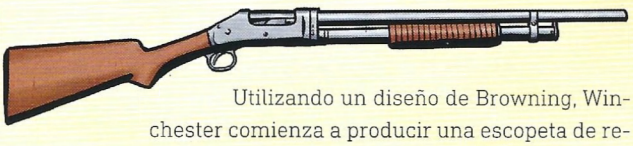
Esta clásica escopeta americana de caza con el bloque montado sobre dos cañones paralelos de fabricación belga (en acero de Damasco) y cuerpo de madera de nogal se publicita como "una fina obra artesanal realizada con los mejores materiales, comparable a las mejores y más costosas armas inglesas". Su nombre procede del tipo de llave lateral con los martillos ocultos, diseño que se vuelve muy popular a partir de 1880.

Lefever Automatic Hammerless
1885 • Cartuchos • Cal.: .12



Posiblemente una de las escopetas americanas más innovadoras con un sistema denominado "de compensación" por el que el arma se amartilla automáticamente al abrir el cañón. Otra innovación de Daniel Lefever es que el arma puede transportarse en dos piezas y unirse los cañones al bloque fácilmente en pocos segundos (2 asaltos) con la ayuda de un destornillador. Por lo demás, es una escopeta de dos cañones yuxtapuestos en acero de Damasco, llave de caja y doble gatillo que mide 110 cm y pesa 3,2 kg.

Winchester M97
1897 • Cartuchos • Cal.: .12, .16



Utilizando un diseño de Browning, Winchester comienza a producir una escopeta de repetición de cinco disparos con sistema de corredera en 1893, pero el arma resulta bastante frágil y no es hasta 1897 que aparece la versión definitiva. Con 1 m de longitud y 3,6 kg de peso, su cañón puede desmontarse fácilmente y pronto se convierte en la escopeta más popular del mercado. Con un martillo único exterior desconectado del gatillo, si el tirador mantiene pulsado el gatillo, el arma continúa disparando mientras se realimente con la corredera. Los cartuchos se introducen en el tubo cargador por una apertura en la parte inferior del arma, situada entre la guarda del gatillo y el final de la caja.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA ESCOPETAS

Año	Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
1835	Trabuco	ES	.10	1	8/+2	-15%	5 m	10 m	15 m	20 m	1	1/6	92%	15	20%	9,75 $
	Dragón	ES	.10	1	8/+2	-15%	3 m	6 m	8 m	10 m	1	1/6	90%	8	10%	5,00 $
	Bayoneta plegable	CU	—	—	2/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	3	—	—
1850	Escopeta de carruaje[1]	ES	.12	1	8/+1	-5%	6 m	12 m	18 m	25 m	2	1/6	97%	16	99%	19,50 $
	Versión recortada	ES	.12	1	7/+2	-5%	3 m	6 m	9 m	15 m	2	1/6	97%	12	99%	19,50 $
1860	Escopeta Purdey[1]	ES	.10	1	8/+2	-10%	10 m	20 m	30 m	40 m	2	1/6	96%	18	40%	80,00 $
1866	E. Parker Bros. Lefaucheux	ES	.8	1	9/+1	-10%	8 m	16 m	24 m	35 m	2	1/1	93%	18	15%	17,00 $
1875	E. Parker Bros. cartuchos	ES	.12	1	8/+1	-5%	8 m	16 m	24 m	35 m	2	1/1	98%	18	75%	40,00 $
1890	E. Parker Bros. cartuchos	ES	.16	1	7/+2	-5%	8 m	16 m	24 m	35 m	2	1/1	98%	18	75%	35,00 $
1878	Baker Three-Barrel	ES	.12	1	8/+1	-10%	8 m	16 m	25 m	35 m	2	1/1	97%	18	65%	45,00 $
	Rifle	RI	.44-40 W	1	4/+1	-10%	75 m	150 m	225 m	300 m	1	1/1	98%	—	—	—
1883	Colt New Hammerless	ES	.10	1	8/+2	-10%	7 m	15 m	21 m	30 m	2	1/1	96%	18	10%	37,50 $
1885	Lefever Auto. Hammerless	ES	.16	1	7/+2	-10%	10 m	20 m	30 m	40 m	2	1/1	97%	18	80%	42,50 $
1897	Winchester M97	ES	.12	2	8/+1	-5%	4 m	8 m	12 m	20 m	5	2/1	97%	15	95%	16,88 $

[1] La versión de cartuchos recarga 1 proyectil por acción y aumenta su Fiabilidad un 5% adicional.

Nota general: la tabla muestra el modelo más significativo de cada fabricante, pero es posible encontrar la escopeta en los calibres indicados en su descripción, conservando todas las estadísticas y modificando sólo el código de daño del arma. Calibre .10 = 8/+2; calibre .12 = 8+1; 16 = 7/+2; 20 = 7/+1.

Munición

A continuación se incluyen las tablas con la disponibilidad y el precio de los diferentes tipos de proyectiles para las armas de fuego. El coste se indica por cada caja de 100 cartuchos, aunque es posible encontrar paquetes de 50 o 20 proyectiles, reduciendo el precio proporcionalmente. La disponibilidad del tipo de munición sólo es relevante si se pretende adquirir los cartuchos en un establecimiento diferente al de la compra del arma.

BALAS DE PLOMO Y PAPEL

Calibre	DI	$
.28	20%	1,80 $
.31, .32, .33	70%	2,00 $
.36, 34	90%	2,20 $
.38	10%	3,00 $
.41, .42	35%	3,60 $
.44, .45	80%	4,60 $
.48	20%	6,00 $
.50, .52	30%	7,00 $
.56, .54	65%	7,50 $
.58	25%	8,00 $

Los proyectiles Minié añaden 50 ¢ al precio.

ROCKET BULLET (VOLCANIC)

Calibre	DI	$
.41	10%	1,50 $
.38	10%	1,20 $
.30	10%	1,00 $

ESCOPETA

Calibre	DI	$
.8 Lefaucheux	20%	4,00 $
.10	35%	3,00 $
.12	10%	2,80 $
.16	40%	2,50 $
.20	75%	2,20 $

CARTUCHOS FUEGO ANULAR

Calibre	DI	$
Lefaucheux 7 mm	3%	2,40 $
Lefaucheux 12 mm	3%	3,00 $
.22 corto	80%	50 ¢
.22 largo y LR	30%	60 ¢
.22 Winchester 1890	40%	90 ¢
.32 corto	85%	1,00 $
.32 largo	90%	1,15 $
.38 corto	90%	1,60 $
.38 largo	90%	1,80 $
.38 Moore	3%	1,50 $
.41 corto	90%	1,50 $
.41 largo	30%	1,80 $
.44 corto	70%	2,30 $
.44 Henry	75%	2,50 $
.46 Corto	15%	2,50 $
.50-52 Spencer	60%	4,00 $
.56-52 Spencer	75%	4,00 $
.56-56 Spencer	75%	4,00 $

CARTUCHOS FUEGO CENTRAL

Calibre	DI	$
.22 extra	20%	1,30 $
.32 Colt	35%	1,10 $
.38 ACP	10%	2,00 $
.38 corto	40%	1,36 ¢
.38 largo Colt	75%	1,90 $
.41 Colt	50%	1,50 $
.41 largo Colt	70%	1,76 $
.44 Colt	70%	2,00 $
.44 Russian	60%	2,00 $
.44 Remington	75%	1,90 $
.44 Smith & Wesson	75%	1,90 $
.44-40 Winchester	98%	1,90 $
.45 Colt	95%	2,20 $
.45 Schofield	65%	2,50 $
.45-70 Gov.	80%	3,50 $
.45-75 Winchester	60%	2,70 $
.50-70 Gov	80%	2,75 $
.50-90 Sharps	45%	5,40 $
.50-95 Winchester	15%	5,40 $
.50 Morse	5%	5,75 $
.50 Remington	15%	6,00 $
.405 Winchester	30%	4,80 $
7,63 mm	10%	2,20 $

Pistoleras, fundas y cintos

El cuidado de las "herramientas para el oficio" es fundamental y una funda de cuero de calidad no sólo permite tener el arma a mano cuando se la necesita con urgencia, sino que además contribuye a mantener el polvo y la suciedad alejados. Los diseños y modelos, tanto militares como civiles, de pistoleras, fundas de silla y cinturones de cartuchos evolucionan a lo largo de la segunda mitad del siglo a la vez que lo hacen las armas que transportan, atendiendo sobre todo a la utilidad, pero aportando al mismo tiempo las peculiaridades y refinamientos artísticos locales.

Pistoleras o fundas de revólver

La pistolera es exclusivamente la funda en la que se guarda el revólver o pistola y que no incluye el cinturón o la banda para cartuchos a la que se suele enganchar para transportar el arma en la cintura. Comúnmente, al conjunto de dos piezas formado por la pistolera y el cinturón se la conoce con el nombre de cartuchera. Además, el tipo de pistolera y el lugar donde se lleva modifica la acción de desenfundar el arma, algo a tener en cuenta si quieres encañonar al oponente sin darle opción a reaccionar.

- **Pistolera de silla para revólver:** antes de la Guerra Civil son un elemento destacado del equipo militar para los soldados de caballería, que llevan sus pistolas, dragones y revólveres pesados en ellas en lugar de en el cinto. Son pistoleras dobles, que se llevan encajadas en el pomo de la silla, colgando las armas a cada lado. Son bastante amplias, de forma que la pistola prácticamente se hunde en ellas, y suelen estar protegidas por sólidas cubiertas con cierre. En ocasiones incorporan sobre cada cubierta un pequeño bolsillo para llevar munición o se combina una sola pistolera con un bolsillo amplio completo en el otro lado.

Existen multitud de variantes civiles de este tipo de fundas de revólver, la mayoría de ellas sin las cubiertas superiores para facilitar el acceso al arma. Una forma alternativa es la pistolera-alforja de silla que, básicamente, incorpora una faltriquera o alforja en cuyo exterior se sitúa la funda para el arma que queda cubierta con la tapa de la propia bolsa. Se suelen fabricar en cuero de grosor medio y color rojizo e incorporan una cinta con hebilla para mantener cerrado el conjunto. La Wells Fargo posee un buen número de este tipo de pistoleras para su servicio de correo en los campamentos mineros de la vertiente occidental de Sierra Nevada (el Mother Lode Country).

- **Pistolera con solapa:** a partir de la aparición del revólver Colt *Navy* de 1851, el soldado de caballería comienza a transportar el revólver con una funda en su propio cinturón. La forma militar típica es una funda de cuero para bridas de color negro que dispone de una solapa con correa y cerrada con un enganche de bola de latón. Estas pistoleras son, por regulación, de mano izquierda, ya que la mano derecha se reserva inicialmente para el uso del sable y se llevan en el lado derecho, con la culata del arma hacia delante. La idea es que el revólver se saque cruzado con la mano izquierda pero, en la práctica, el soldado acostumbra a sacar el arma con su mano derecha, girando la palma hacia el exterior.

Aunque existen pistoleras con solapa civiles que imitan en muchos casos el modelo militar (con cueros y acabados diferentes) e incorporan medias solapas y cierres más cómodos, este estilo de funda tiene mayor acogida entre los hombres del Este y su presencia en la Frontera es más reducida.

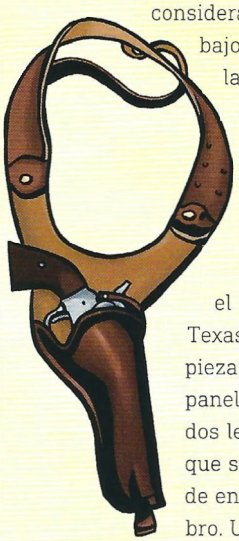
- **Pistolera modelo "California" o Slim Jim:** este distintivo modelo surgido a raíz de la fiebre del oro responde a la necesidad de la multitud de buscadores de llevar consigo su propia protección en los inmundos campamentos mineros sin ley. De diseño esbelto, realizada en cuero de gran calidad y muy frecuentemente decorada con bellos motivos, posee un cuerpo bien ajustado con la guarda del gatillo, perfecto para mantener bien sujetos desde los populares *Navy* hasta las pistolas de bolsillo. Suelen estar siempre cosidas en el extremo inferior (sin dejar el cañón al aire) y se producen por igual en configuraciones de mano izquierda y derecha. Mayoritariamente son fundas sin solapa, con una característica recurva en forma de "S" que, definitivamente, marca el estilo de la Frontera hasta finales de la década de 1870 cuando comienzan a declinar.

- **Pistolera de lazo mexicano:** el uso de los cartuchos metálicos trae consigo la necesidad de pistoleras más funcionales. Este modelo de funda al aire surge a partir de 1870 en los territorios del Suroeste y su uso se extiende rápidamente por el Oeste. Su principal característica es su amplia y flexible trabilla que permite ser acoplada en los cinturones portacartuchos más anchos y gruesos que están en auge. Fabricada en una única pieza de cuero, la parte para la pistolera se pliega verticalmente y se cose al lado opuesto de la costura principal para formar el "bolsillo" donde alojar el revólver. La alargada pieza que hace de fondo dispone de dos, cuatro o seis ranuras y se dobla hacia abajo formando el hueco para el cinturón, quedando la superficie con las ranuras detrás del bolsillo para que luego éste pase a través de ellas creando así tiras de sujeción para la funda. Los primeros modelos, inspirados por el diseño californiano, son estilizados y ajustados pero van adaptando su forma, con el tiempo, a la de los nuevos tamaños de los modelos de revólver.

Hay dos variantes reseñables: la Cheyenne, predominante en los territorios del norte de las llanuras hacia 1876 y caracterizada por un abultamiento notable de la costura entre las trabillas y con el extremo inferior para la boca del cañón cosido en forma de lágrima, y la posterior Texas Jockstrap, característica en los jinetes del estado de la estrella solitaria en la década de 1890, con la vuelta formando una especie de collar en forma de "T" que sujeta la bolsa por los lados y por la parte inferior (de ahí el sobrenombre de "suspensorio").

- **Aparejo Bridgeport:** inventado en la década de 1880, este dispositivo acoplado a un cinturón permite mantener el revólver suspendido sin utilizar una funda. Se trata de una pinza de acero con dos puntas unida a una placa de metal arqueado que se remacha al cinturón. Un tornillo especial incorporado al cuerpo del revólver permite sujetarlo del aparejo. En teoría el acceso al arma es muy rápido y es posible disparar desde la cadera girando el revólver sin desengancharlo del Bridgeport. Sin embargo no goza de mucha aceptación ya que no ofrece ninguna protección contra la humedad o la suciedad y es propenso a enredarse con la ropa u otras piezas de equipo.

- **Pistolera sobaquera:** utilizada desde la década de 1870, se considera muy práctica para transportar el arma bajo un abrigo o chaqueta y gana cierta popularidad entre hombres de la ley y pistoleros de la Frontera, siempre proclives a llevar parte de su armamento fuera del alcance de la vista. Cuenta con una cinta de cuero en forma de ovoide para pasar el brazo por él, de forma que la funda con el arma queda colgando en vertical bajo el brazo. El tipo más utilizado es el diseño Texas, una funda abierta que consiste en una pieza moldeada de cuero para bridas cosida a un panel de cuero más recio del que se extienden dos lengüetas moldeadas por su parte superior, que se cosen a otra cinta de cuero (de un ancho de entre 4,5 y 6,5 cm) cerrando el lazo del hombro. Una tira estrecha de cuero o lino se fija a la parte baja de la cinta del hombro uniendo la parte delantera y la trasera para asegurar totalmente la funda.



- **Pistolera de bolsillo:** concebida a partir de 1880 fundamentalmente para llevar de forma segura los revólveres *suicide specials* de pequeño tamaño que proliferan en la época. Además, permite ocultar perfectamente el revólver en los pantalones, pudiéndose utilizar un bolsillo o simplemente sujeta en el interior por la propia presión de la ropa (-10% adicional a las tiradas de *Descubrir* o *SEN*x4). La versión más sencilla consiste en un diseño rectangular y doblado en dos con la silueta del arma resaltada mediante costuras. Aunque sufre numerosas mejoras y avances hasta principios del siglo XX (como la incorporación de seguros para el gatillo o el añadido de pinzas metálicas), su uso es sobre todo urbano y no termina de popularizarse en el Oeste.

Fundas y transporte de rifles

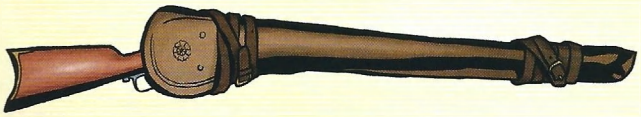
- **Funda nativa:** desde el inicio de la utilización de armas largas en la Frontera se ha dispuesto de utensilios para protegerlas y transportarlas de algún modo. Los primeros sencillos modelos de fundas, debidos a algunas tribus nativas, cubren por completo el arma y no se ajustan totalmente a su contorno. Son de cuero flexible de ciervo o alce, con costuras cosidas con tendones y decoradas con flecos, abalorios y trozos de tela de color. Estas fundas protectoras enseguida resultan atractivas para los hombres de la Frontera, que tratan de conseguirlas para su propio uso comerciando con las tribus. Sin embargo, este sistema no ayuda al transporte del arma sobre la montura, de forma que el rifle se suele llevar cruzado en equilibrio y apoyado contra el pomo de la silla.

- **Enganche de carabina:** el cuerpo del enganche está fabricado en recio cuero de guarnición. Incorpora a su alrededor una correa de cuero fija con hebilla

que se engancha a una argolla de las cinchas del caballo, al tiempo que cierra el enganche que sujeta al arma en un punto del cuerpo próximo al cañón. El arma se transporta con el cañón hacia abajo. Su uso es muy popular hasta el final de las guerras indias acomodando desde la carabina Springfield de 1855 a los posteriores Sharps y Spencer.

- **Bota de carabina:** una pequeña funda (30 cm) abierta por los dos extremos, moldeada en cuero rígido con forma ligeramente acampanada y que se ata al aparejo de la silla de montar mediante las dos correas con hebilla ajustable que incorpora. Además, posee otra correa adicional que se engancha al perno para alforjas de la silla, de forma que puede ajustarse en altura. La bota sujeta la sección central del arma, con la mira trasera apoyada en su borde superior y se sitúa casi completamente vertical, boca abajo, por detrás del jinete. Se utiliza principalmente en las décadas de 1880 y 1890.

- **Lazo de pomo:** comenzado a utilizar en torno a 1840, consiste en una pequeña abrazadera de cuero unida al pomo de la silla que sujeta el rifle boca abajo, casi en posición vertical. Se fabrican con un trozo de cuero cuadrado, de esquinas redondeadas y unos 30 cm, que se dobla en diagonal, perforando los dos vértices abiertos lo suficiente para introducir el pomo de la silla por el orificio.



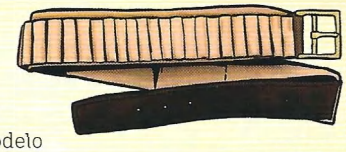
- **Vaina de rifle:** adoptada a partir de 1870 y rápidamente convertida en el mejor y más popular método de transporte de un arma larga sobre una montura. Consiste en una funda recia de cuero que abarca casi por completo la longitud del arma (desde el cañón hasta aproximadamente el promontorio de la culata) e incorpora cintas con hebillas ajustables para sujetarla a la silla de montar. De esta forma se puede atar por un extremo al pomo y por el otro al aparejo trasero de la silla, colgando inclinada debajo de los estribos con la culata hacia delante. Las versiones de carabina tienen una longitud de unos 82 cm y las de rifle llegan hasta los 94 cm.

Portacartuchos

Hasta la llegada de los cinturones de munición, estas bolsas o contenedores de cuero cubiertos con solapa son la forma más común para los soldados de llevar la munición consigo. Aunque proporcionan una buena protección contra los elementos para los cartuchos de papel, son incómodos para el combatiente, que lleva todo el peso en un solo punto, limitando además a 20 o 30 los proyectiles transportables. A partir de 1845 también se suele llevar una segunda bolsa para transportar las cápsulas fulminantes y los soldados de caballería habitualmente llevan dos contenedores de cartuchos, uno para pistola o revólver y otro para sus carabinas. Con la llegada de los cartuchos metálicos, la mayoría de estas bolsas y cajas se adaptan para contener la nueva munición a razón de entre 12 y 24 cartuchos en cada una, dependiendo del calibre y del tamaño del portacartuchos.

Cinturones de munición

El desarrollo de los cartuchos metálicos provoca, a partir de 1860, la aparición de todo tipo de cinturones con compartimentos individuales para disponer de los cartuchos a mano. Fabricados en cuero o cinta tejida de algodón resistente, los cinturones normales (de unos 6 a 8 cm de ancho) pueden llegar a albergar entre 30 y 45 proyectiles de todo tipo y condición (revólver, rifle, escopeta o mezclados), pero también hay disponibles versiones de mayor ancho (hasta 15 cm) que, en algunos casos según el tipo de munición, doblan esas cantidades. También son muy populares los llamados cinturones monedero, que incorporan un bolsillo interno alargado en el que se pueden introducir monedas o documentos por el extremo sin coser de la hebilla, quedando el compartimento inaccesible cuando el cinturón se ata.



Aunque se utilizan de forma no oficial con anterioridad, los cinturones de cartuchos terminan por incorporarse al equipo militar a partir de 1876. El modelo estándar inicial (denominado "Llanura"), fabricado en cuero con sobrecubierta cosida de algodón, es grande y permite transportar 54 proyectiles de calibre .45. A pesar del incremento de munición transportada, debido a su peso, muchos soldados lo recortan a una capacidad de 45 a 50 cartuchos. Además, los compartimentos de las balas tienden a descoserse, por lo que en 1880 se sustituye por el modelo "Mills", completamente en cinta tejida de algodón con 45 compartimentos de calibre .45 integrados en lugar de cosidos y una hebilla de enganche que permite ajustar la longitud del cinturón. Este modelo sufre algunas pequeñas modificaciones entre 1881 y 1887 para adaptarse al uso de la caballería y las nuevas versiones refuerzan su tejido de algodón para ser más resistentes.

FUNDAS DE REVÓLVER Y RIFLE

Pistolera	$
De silla militar o civil	2,50 $
Pistolera-alforja de silla	5,00 $
Con solapa sencilla	50 ¢
Modelo "California"	40 ¢
De lazo mexicano sencilla	75 ¢
Aparejo Bridgeport	60 ¢
Pistolera de bolsillo	80 ¢
Sobaquera modelo "Texas"	2,00 $
Funda de rifle	**$**
Lazo de cuerno	40 ¢
Vaina para carabina	3,20 $
Vaina para rifle	4,00 $

Los precios son solamente por la funda y no incluyen cinturón.
Los acabados son corrientes, si se desea cuero repujado o decorado, se suman 75 ¢ en el caso de las fundas de revólver y 1,25 $ para las de rifle y carabina.

FUNDAS DE CUCHILLO

Modelo	$
Cuchillo pequeño o navaja	18 ¢
Cuchillo de carnicero	20 ¢
Cuchillo Bowie	25 ¢
Machete	40 ¢

PORTACARTUCHOS Y CINTURONES

Modelo	$
Bolsa para 20 cartuchos	45 ¢
Bolsa para 30 cartuchos	70 ¢
Bolsa para fulminantes	25 ¢
Cinturón corriente de cuero	25 ¢
Cinturón para 25 cartuchos	1,24 $
Cinturón para 40 cartuchos	1,82 $
Cinturón 20 cart. y 2 bolsas	2,25 $
Cinturón doble hilera 90 cart.	2,25 $
Cinturón monedero 30 cart.	3,00 $
Cinturón "Llanura"	2,00 $
Cinturón "Mills"	2,25 $

Arcos

No hay pieza de equipo más valorada por un indio que un buen arco y sus flechas, siendo su arma preferida incluso por encima de las armas de fuego (especialmente en el caso de revólveres y pistolas, cuyo uso por los indios es raro y limitado). Los hombres aprenden a manejar el arco desde la infancia y éste se convierte en un compañero inseparable tanto para proveer alimento como para defender a la tribu. Existen tres tipos diferentes de arcos indios, que pueden estar más o menos presentes dependiendo de cada tribu y región:

- **Arco ligero o personal:** con una longitud de unos 90 cm, es poco pesado y muy manejable, generalmente construido con una sola pieza de madera y pensado principalmente para ser utilizado a caballo, aunque con una capacidad de penetración limitada.
- **Arco compuesto:** fabricado con una combinación de dos o más piezas de madera o huesos sujeta con cola, piel y tendones de animales. Proporciona mayor potencia y generalmente se utiliza para abatir grandes piezas o en la guerra.
- **Arco largo:** con dimensiones que suelen abarcar de los 120 a los 150 cm, es el tipo de arco utilizado por los guerreros a pie, o por tribus no tan acostumbradas al combate montado debido a la orografía de su territorio. En la mayoría de los casos está realizado con una sola pieza de madera, reforzada con tiras de tendón pegadas con cola en su parte interior.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA ARCOS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Arco ligero (90 cm)[1]	A	—	1	2/+1	-5%	15 m	30 m	45	60 m	—	1/1	—	5	—	—
Arco compuesto (110 cm)[1]	A	—	1	2/+2	-10%	17 m	35 m	53	70 m	—	1/1	—	8	—	—
Arco largo (120-150 cm)[1]	A	—	1	3/+1	-10%	38 m	75 m	110 m	150 m	—	1/1	—	5	—	—

[1] Un arco puede cargar una flecha y ser disparado en la misma acción siempre que la flecha sea fácilmente accesible (carcaj a la espalda o en la cintura) o se tenga el proyectil en la mano.

Confección del arco y las flechas

Los arcos se confeccionan a medida del arquero, teniendo en cuenta, sobre todo, su altura y, especialmente, la longitud de su brazo izquierdo. Para ello, se sujeta un extremo del arco a la altura de la cadera y se mantiene en diagonal por delante del cuerpo, hasta que la otra punta toque los dedos de la otra mano con el brazo extendido al frente y a la altura del hombro. En mayor o menor medida, todos los hombres de la tribu tienen conocimientos sobre la fabricación de arcos, practicando su realización desde niños.

Los arcos de madera se construyen a partir del material disponible en la región (abedul, nogal, fresno, cedro, roble o el apreciado naranjo americano) que se corta en invierno, mientras tienen poca savia. Después la madera se frota con grasa (de oso o bisonte) y se ahúma colgada, hasta que queda bien curada para, posteriormente, labrarse y pulirse con piedra. Para curvar la madera, ésta se calienta al fuego y se tuerce con el pie, manteniéndola doblada hasta que se enfría para conservar la curvatura.

También se fabrican poderosos arcos de hueso o compuestos a base de láminas de madera o de astas (como las de bisonte, el alce o el caribú) labradas, encoladas y forradas con tiras de intestinos o tendones húmedos que se encogen al secarse y forman un arco especialmente compacto y potente. La cola o pegamento se consigue de diversas fuentes: hirviendo durante días los gruesos músculos del cuello de los búfalos o alces, de tendones o cuernos de venados, de peces como el esturión o de plantas y árboles como la resina del mezquite u otros árboles de hoja perenne. Estos pegamentos también se utilizan, entre otras cosas, para sellar las costuras de las canoas y ciertos recipientes, así como para mantener sujetas las plumas de los gorros de guerra.

Los arcos de los combatientes a pie tienden a ser ligeramente más grandes y poderosos que los diseñados para combatir a caballo y generalmente poseen doble curvatura y refuerzo de tendones.

Las cuerdas se fabrican la mayoría de las veces combinando cinco o seis hebras de tendones fuertes de animales, que resultan prácticamente irrompibles con la mano y son capaces de soportar grandes tensiones, aunque en ocasiones también se emplean cuerdas de yuca tejida u otras fibras vegetales.

En cuanto a las flechas, lo habitual es que cada guerrero se fabrique las suyas también con distintas maderas. Por lo general se cortan varas rectas y lisas de hasta un dedo de grosor y se envuelven agrupadas en haces de veinticinco, curándolas con humo durante semanas para después quitarles la corteza, pulirlas y enderezarlas (a veces pasándolas por un agujero hecho en una piedra o cuerno de venado). Entonces se marcan unas líneas en zigzag en el asta de la flecha que representan el poder del relámpago y ayudan al proyectil en su trayectoria recta y lejana. En el extremo trasero se hace una hendidura para apoyarla en la cuerda y la punta se encaja en una muesca del otro extremo fijándola con cola y tendones. Las puntas son inicialmente de piedra o hueso, pero con la llegada de los colonos comienza a utilizarse el metal obtenido bien por comercio o por saqueo (como a partir de los refuerzos de las ruedas de los carros). En las flechas de guerra es habitual dejar la punta floja para lograr que se quede en la herida cuando el objetivo trata de arrancarse el asta. La flecha se finaliza incorporando como estabilizadores dos o más plumas de ave encoladas y sujetas mediante tendones, bien alineadas con el eje, o bien en espiral a su alrededor. Para finalizar, la flecha se decora con franjas y colores (los sioux Dakota, por ejemplo, pintan sus plumas con bandas rojas y azules) que sirven para identificar al propietario y de ese modo saber a quién atribuir la pieza o el enemigo abatido.

Las aljabas (o carcaj) consisten generalmente en dos piezas de piel (normalmente de castor, ciervo, oso, puma o búfalo) cosidas entre sí y decoradas con abalorios, pelo de caballo y otros elementos y motivos (en el caso de los hombres, suelen ser figuras de animales mientras que las mujeres prefieren las decoraciones geométricas). También pueden encontrarse carcaj elaborados en madera o con mimbre, aunque más raros. Existen tantos diseños diferentes de aljabas como arqueros y tribus, aunque casi todos se llevan en bandolera cruzada a la espalda (con tahalís de algodón o cuero) y suelen incorporar también una funda de piel para proteger el arco de la humedad. En ciertas regiones, además, es común llevar una pequeña bolsa de cuero atada a la funda del arco o el carcaj, conteniendo pedernales, trozos de metal, fibras, punzones y algunos otros útiles o herramientas del cazador.

Armas cuerpo a cuerpo

Armas contundentes

Desde el principio de los tiempos, el hombre ha creado y utilizado instrumentos para golpear o producir contusiones en su oponente: desde los primeros palos y piedras hasta clavas, mazas y azotes. Aunque pueda parecer en principio que estas armas están más orientadas a incapacitar temporalmente al enemigo, pueden acabar siendo tan mortíferas como cualquier arma de filo o de fuego. Al margen de otros objetos improvisados, que también pueden utilizarse con esta finalidad, las armas contundentes expresamente diseñadas para el combate en *Far West* se dividen en mazas y porras.

Mazas

El uso de mazas está muy extendido entre todas las tribus de nativos americanos, ya sean con una función ritual o como efectivos utensilios para la guerra. Las mazas de combate se realizan en casi cualquier material disponible: madera, piedra, hueso o cornamenta. Muchas veces se trata de estilizadas piezas culminadas por una pesada cabeza redondeada que puede estar tallada directamente en el bloque o unirse al mango con cintas de cuero, incorporando muchas veces uno o varios pinchos. Cuando se trata de objetos ceremoniales, incorporan elaborados grabados, incrustaciones y decoraciones que las hacen difícilmente utilizables en combate.

Un tipo particular de maza, extendido entre ciertas tribus, es la de forma de pistola, fabricada en madera lisa y a la que se incorporan puntas y filos de pedernal y hierro.

Porras

El elemento de defensa personal e identificador más característico de los policías en los grandes núcleos urbanos es la porra. Los cuerpos de policías uniformados norteamericanos, creados alrededor de 1840 a semejanza del de Londres, disponen como porras de unos sólidos bloques cilíndricos de madera de aproximadamente 30 cm de largo. Además de como elementos disuasorios, ejercen como símbolo de la autoridad y es muy común que el policía se lleve su porra consigo cuando abandona el servicio activo.

Armas improvisadas

En esta apartado se engloban todos aquellos objetos y utensilios a los que en algún momento se puede echar mano para emplear en combate de manera más o menos efectiva. Todas las armas improvisadas se utilizan cuerpo a cuerpo con la habilidad *Pelea*, y con *Lanzar* cuando se emplean como armas arrojadizas.

Los golpes, culatazos o cualquier intento de detención cuerpo a cuerpo realizados con un arma de fuego se consideran a efectos de combate maniobras con armas improvisadas y debe utilizarse la habilidad *Pelea* para llevarlos a cabo.

Bayonetas

Estos accesorios afilados y puntiagudos están, en principio, concebidos para ser acoplados al cañón de un rifle o fusil y poder usarlo como arma cuerpo a cuerpo a modo de lanza. Existen algunas variantes disponibles:

- **Bayoneta de virola**: esta variante permite, por primera vez, recargar y disparar el arma aunque la bayoneta esté calada. Es muy reconocible ya que dispone de un tubo (o virola) de metal con un diámetro ligeramente superior al del cañón donde se incorpora y se separa del mismo con un codo formando 90° con la misma, evitando así la línea de fuego. Las bayonetas de virola estándar son hojas de un filo muy puntiagudas que miden entre 45 y 55 cm.

  Como variante especial (y más rara), algunas unidades del ejército de la Unión durante la Guerra Civil disponen de bayonetas de virola tipo "paleta"; de sección triangular, con

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA ARMAS CONTUNDENTES E IMPROVISADAS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Botella	PE	—	—	1/+1	-5%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	2	—	1 ¢
Culatazo o tabla sólida[1]	PE	—	—	3/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Maza de cabeza de bola[2]	PE	—	—	3/+1	-20%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	9	—	—
Maza de pistola	PE	—	—	3/+1	-10%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	8	—	—
Maza ceremonial	PE	—	—	2/+1	-15%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	7	—	—
Palo contundente[3]	PE	—	—	1/+1	-10%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	5	—	—
Piedra pequeña	PE	—	—	0/+1	SM	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	—	—	—
Piedra mediana[4]	PE	—	—	2/+1	SM	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	—	—	—
Piedra grande[4]	PE	—	—	3/+1	-20%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	—	—	—
Porra policial	PE	—	—	2/+1	-15%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	8	—	—
Silla	PE	—	—	2/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—

[1] Incluye golpes con piezas de mobiliario macizo, troncos y similares.

[2] Incluye todo tipo de mazas de bola de madera y mazas con piedras. Cada pincho añadido a la bola (hasta 3), suma 1 punto al daño fijo del arma.

[3] Engloba cualquier palo u objeto de tamaño hasta mediano y con peso y consistencia parecidos.

[4] La piedra mediana debe poder manejarse con una mano. La piedra grande requiere utilizar las dos manos para golpear o ser lanzada.

la punta aguda, base muy ancha y los dos bordes afilados. En realidad, este tipo de bayoneta no está pensado para el combate sino para ser utilizado como pala en la elaboración de trincheras.

- **Sable-bayoneta:** está concebida para poder ser utilizada como arma independiente en caso de necesidad como espada corta. Se trata de una bayoneta con un engaste en la empuñadura que se fija a un elemento apropiado en el cañón del fusil. Son de hoja larga (de 60 a 71 cm), de un solo filo y un mango en forma de sable con guarda simple.

A nivel de juego, utilizar un fusil, rifle o carabina con la bayoneta calada como arma cuerpo a cuerpo precisa del uso de la habilidad de combate para armas de Asta. Además, todos los tipos de bayoneta pueden utilizarse como arma cuerpo a cuerpo de forma individual empleando la habilidad Cuchillo y navaja.

Cuchillos

La mayoría de estas armas, muy extendidas por toda la Frontera, tienden a ser muy simples tanto en diseño como en construcción, prevaleciendo la efectividad sobre la estética. Muchos se importan de los fabricantes de Sheffield (Inglaterra), aunque hay algunos nombres propios importantes en la industria cuchillera local.

Los cuchillos fabricados por Russell Green River (Massachussetts) se asocian con un alto estándar que los pioneros, el hombre de la Frontera y hasta los mismos indios acaban extrapolando a casi cualquier objeto comerciable para indicar que se trata de un artículo de primera calidad. Entre sus modelos más populares se encuentran el cuchillo de carnicero y el cuchillo despellejador, aunque también fabrican navajas y cuchillos normales y romos para cubertería.

Cuchillo de carnicero
(cuchillo mediano tipo Russell Green River)

Con una hoja de acero de unos 20 cm de media y un mango sencillo de madera, estos populares cuchillos se proporcionan sin filo, de forma que el usuario final puede afilarlos como considere adecuado a su uso. Este tipo de cuchillo es, al tiempo que una útil herramienta, la primera arma personal de todo explorador, minero y trampero que se precie y se convierte en protagonista de excepción a la hora de dilucidar desavenencias. No en vano se acuña la expresión "darle hasta el Green River" para describir la intención de enterrar un cuchillo en el estómago del oponente hasta la marca estampada en la hoja del arma.

Sus estadísticas de juego son también válidas para cualquier cuchillo normal de tamaño medio.

Cuchillo Bowie (mondadientes de Arkansas)
(cuchillo de caza)

Creado originalmente como cuchillo de caza para el pionero y afamado luchador con cuchillo y héroe del Álamo Jim Bowie, pronto gana gran notoriedad como cuchillo de combate al convertirse en protagonista inseparable de las hazañas de su propietario. Su diseño responde al de un arma corta pero de hoja pesada, que permite realizar ataques fulminantes de tajo y de estocada al mismo tiempo. La hoja del cuchillo original es recta cerca de la empuñadura, pero va curvándose pronunciadamente de forma cóncava por el lado del filo conforme se acerca al extremo y por el otro borde presenta una característica curva convexa de unos 5 cm de longitud hasta unirse a una aguda punta. Sólo la hoja mide 24 cm de largo y unos 4 cm de ancho, con un destacable grosor de 0,64 cm y el arma está provista de un pequeño guardamanos cruzado para proteger al usuario.

Lo cierto es que tras los logros de Bowie todo el mundo quiere poseer un cuchillo de esas características, lo que da paso a una serie de armas de aspecto similar, pero realmente no estandarizado. En general, casi cualquier cuchillo de caza tiende a identificarse con un cuchillo tipo Bowie, con gran porte, defensas dobles y con peso y grosor generosos. El cuchillo medio tiene una hoja de alrededor de 30 cm y las versiones mayores pueden superar holgadamente los 45 cm, pareciendo casi un machete, distinguiéndose entre los clásicos con su extremo ancho y redondeado y otros con punta de lanza.

Algunos fabricantes como Samuel Bell, Schivelly o Searles pronto lanzan sus versiones del Bowie de gran calidad mientras que otros herreros fronterizos fabrican modelos más rústicos aunque igualmente efectivos y mortíferos.

Navajas

En la fabricación de las navajas americanas prima la practicidad sobre la estética. Los mangos son sencillos, elaborados con madera o hueso de ganado que apenas son tratados. Por lo general, la mayoría de estas navajas son eficientes, robustas y austeras, con una o dos hojas en varios tamaños aunque, por supuesto, es posible encontrar ejemplos con acabados elegantes y lujosos con mangos de caparazón de tortuga y decoraciones con perlas.

Las navajas estilo "Barlow" son un ejemplo clásico de los relativamente simples "cuchillos plegables de bolsillo" de fabricación americana. Estas navajas resistentes y asequibles disponen inicialmente de una o dos hojas de acero al carbono, un cabezal de metal de buenas proporciones que las otorga gran resistencia y un mango de agarre cómodo diseñado en forma de lágrima. Es el tipo de navaja americana más común y una de las posesiones más apreciadas por los chicos jóvenes.

Aunque se fabrica en diferentes tamaños, la Barlow media posee una hoja de unos 8 cm de longitud (9 cm la navaja cerrada) y pesa unos 80 g.

Otro tipo de navaja muy popular especialmente tras la Guerra Civil son las denominadas "de caza", cuyo mango se curva bruscamente hacia arriba en el centro (más adelante denominadas tipo "coke bottle") y con una hoja con forma similar a la de

un pequeño cuchillo Bowie. Disponibles con una o dos hojas, la longitud promedio de la hoja varía de los 10 a los 12 cm, alcanzando alrededor de los 20 cm la navaja abierta.

Dagas y puñales

Dentro de esta categoría se encuentran las armas cortas personales que suelen fabricarse por el propio usuario utilizando restos aprovechables de otras armas defectuosas o rotas (fundamentalmente espadas o bayonetas). Esta práctica es, por ejemplo, muy habitual entre los oficiales y suboficiales de marina y los acabados son tan variados como la habilidad artesanal de sus fabricantes. Los puñales no poseen una longitud ni características establecidas y éstas dependen, principalmente, de la hoja o el metal aprovechable al que pueda echar mano el improvisado artesano: hay dagas de doble filo con una hojas pequeñas (de unos 20 cm), mientras otros puñales se acercan a auténticas espadas cortas, con un solo filo y 60 cm de largo.

Dentro de los puñales pequeños, están incluidos tanto los cuchillos realizados por los nativos americanos a partir de piedra y huesos, como los fabricados en metal por los colonos, que acaban siendo una atractiva mercancía para el trueque con las tribus locales siempre ávidas de conseguir utensilios de metal.

Dagas de mano o barrena

Se trata de armas con hoja muy corta (entre 5 y 10 cm) y un mango en forma de "T" diseñado para ser agarrado con la mano cerrada de forma que sólo la hoja sobresale por la parte delantera, generalmente entre los dedos índice y corazón. Es un arma personal de combate cuerpo a cuerpo muy utilizada en Nueva Orleans y asociada a tahúres y maleantes ladinos, que se oculta fácilmente en la manga de la chaqueta (+10% adicional a *Ocultar objetos*) o bien colgada del botón del chaleco.

Escudos

Estos elementos defensivos confeccionados en piel son muy apreciados por su carga simbólica y espiritual y aportan una razonable protección contra flechas. Portarlo en la batalla se considera una distinción y hace más visible a su portador en el calor de la refriega, siendo considerados trofeos valiosos entre los indios. Es muy habitual colgar amuletos especiales y suaves cintas de piel con plumas de águila para transmitir al combatiente su rapidez.

Los escudos se usan con la habilidad de Pelea y pueden utilizarse tanto para ataque como defensa, combinados con un arma en la otra mano tal y como se indica en el capítulo 'El Combate', pág. 113.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA BAYONETAS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Bayoneta de virola	CU	—	—	2/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	4	—	1,20 $
Bayoneta paleta	CU	—	—	1/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	3	—	1,00 $
Sable-bayoneta	CU	—	—	4/+1	-15%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	8	—	1,85 $

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA CUCHILLOS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Cuchillo de carnicero	CU	—	—	2/+1	-10%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	5	—	45 ¢
Cuchillo despellejador	CU	—	—	2/+1	-15%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	6	—	35 ¢
Cuchillo Bowie medio	CU	—	—	3/+1	-15%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	8	—	2,00 $
Cuchillo Bowie grande[1]	CU	—	—	4/+1	-20%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	10	—	2,50 $

[1] Sus características son las mismas que las de cualquier machete.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA NAVAJAS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Navaja Barlow	CU	—	—	1/+1	-10%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	2	—	50 ¢
Navaja de caza	CU	—	—	2/+1	-10%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	2	—	1,00 $

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA PUÑALES Y DAGAS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Puñal pequeño	CU	—	—	2/+1	-5%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	4	—	60 ¢
Daga doble filo	CU	—	—	1/+2	-10%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	5	—	1,00 $
Daga de barrena	CU	—	—	2/+1	-15%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	3	—	1,25 $
Espada corta	FI	—	—	3/+1	-20%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	8	—	2,25 $

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA ESCUDOS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Escudo	PE	—	—	1/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	10	—	—

Hachas

Herramientas imprescindibles de supervivencia para colonos, gente de la montaña, carpinteros y granjeros, hasta una pequeña hacha puede hacer caer un gran árbol y proporcionar leña en invierno, construir una cabaña o un granero. Compuesta de una cabeza metálica con filo, unida a un mango de madera, es el mejor ejemplo de máquina simple y efectiva, ya que gracias a la cuña de la cuchilla y al uso del mango como palanca (asiéndolo más cerca del extremo) reduce el esfuerzo del leñador. Se pueden encontrar hachas en diferentes tamaños, pero a grandes rasgos distinguimos entre hachuelas de mano, pequeñas y transportables, útiles para desbrozar ramas y trabajos de carpintería y hachas de leñadores, más voluminosas y fuertes, que utilizadas con las dos manos son las indicadas para realizar cortes a través de la dura corteza y la veta de los árboles.

Los granjeros y colonos utilizan bien el hacha inglesa de tala original o su evolución americana. Esta última es mucho más resistente pero no es tan afilada y gana popularidad entre los montañeses (especialmente en Ontario), que aprecian poder cortar con una cuchilla sin filo antes que con una rota. Tiene una forma particular, con el mango ligeramente curvado y la cabeza extendiéndose hacia atrás y sobresaliendo del mango.

También es muy utilizada un hacha específica para labrar y recortar la madera de la cabaña o el granero. Posee el mango inclinado o desviado del eje de corte, de forma que el colono puede supervisar el tronco mientras se trabaja el lado adecuado. Como complemento para desbastar la madera también se utiliza la azuela, con mango corto y cabeza aplanada (casi como una pequeña azada).

Las hachas, además, siempre han formado parte del equipo del guerrero, ya que ofrecen más potencia en golpes contra objetivos pequeños al poder concentrar todo el peso del atacante en el mango. Cuando se emplean como armas, las hachuelas o hachas de mano se utilizan con la habilidad *Tomahawk*, mientras que las hachas más grandes de leñador o a dos manos se manejan con la habilidad Filo.

Lanzas y bastones

La lanza es la otra gran protagonista de las partidas de caza o de guerra indias. Originalmente, y en muchos casos, las lanzas son en realidad jabalinas de madera ligera, concebidas para ser utilizadas como arma arrojadiza, incluso ayudándose con propulsores lanzadardos o estólicas (en esos casos el alcance *Base* del arma aumenta un 50%).

Entre las tribus de las llanuras es más popular la lanza cuerpo a cuerpo, más sólida y pesada, que se convierte en auténtica lanza de guerra y prestigio con la incorporación del caballo. Con longitudes entre 150 y 180 cm, es habitual decorarlas con plumas y pieles diversas (a veces hasta con perlas).

Inicialmente las puntas de lanza son de pedernal, pero con la llegada del hombre blanco rápidamente se adopta el acero aprovechado de todo aquello que cae en las manos de los nativos.

Bastones *coup*

En la mayoría de las tribus el mayor gesto de valentía en combate consiste en tocar o golpear a un enemigo sin matarlo (originalmente denominado *coup*, literalmente, golpe, en francés). Algunas tribus de las llanuras tienen esta tradición tan ritualizada que disponen de armas no letales específicas para ello, conocidas como bastones *coup* (o de toque). En general se trata de varas de madera con un extremo curvado o ramas flexibles casi a modo de látigo. Estos bastones no están pensados para producir daño, pero tienen un importante papel ceremonial y son todo un símbolo de liderazgo y honor, por lo que se envuelven en piel (muchas veces de nutria) y se cubren con plumas, cuentas y bordados. Los bastones con plumas de águila que portan algunos jefes, ancianos y guerreros veteranos a modo de estandarte o bandera también son una especie de bastones de toque.

Para tilizar un bastón en combate, ya sea para sólo tocar al enemigo, golpearlo o detener un ataque, es necesario usar la habilidad Asta.

Látigos

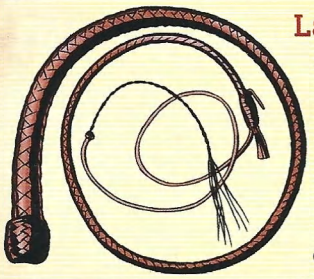
Aunque los látigos no son armas propiamente dichas, pueden utilizarse ocasionalmente también para esa función. Las fustas y látigos son utensilios a la orden del día y no pueden faltar en el equipo de la mayoría de vaqueros, ganaderos o conductores de carros y diligencias. Incluso los nativos americanos disponen de sus propias fustas fabricadas con pelo de caballo y cuero.

Látigo para el ganado

Imprescindible para conducir a los animales, el tipo más distintivo y popular es el llamado *bullwhip*. Este utensilio dispone de una empuñadura rígida de entre 20 y 30 cm, provista de una correa para sujetar el látigo a la muñeca, que forma una sola pieza con el cuerpo de una única cola de cuero trenzado que va disminuyendo progresivamente de grosor y que puede alcanzar otros 50 cm, a la que se incorpora una parte reemplazable casi cilíndrica denominada triza antes de finalizar en el chasqueador: un pequeño cuerpo trenzado con flecos que dispersa el sonido del chasquido en todas las direcciones. En realidad, no se utilizan para golpear al ganado sino para chasquearlos en el aire, produciendo un fuerte crujido que es lo que incita a los animales a moverse.

Una variante más pequeña de látigo para el ganado es el llamado látigo de corral, que se utiliza a pie en corrales y áreas pequeñas donde la precisión es importante.

En Florida se utiliza un tipo de látigo ganadero particular conocido como látigo vaquero, que es similar al *bullwhip*, pero con la cola unida al mango con dos cintas de cuero enroscadas. Los mangos tienen alrededor de 40 cm de longitud y las colas alcanzan los 3,5 m.



Látigos serpiente

Son un tipo de látigo de una sola cola y no posee empuñadura rígida, por lo que todo el látigo puede enroscarse sobre sí mismo como una serpiente. Son también bastante comunes en el equipo de los vaqueros y suelen tener una longitud mínima de 120 cm. Al igual que los látigos para el ganado poseen una triza y un chasqueador en el extremo. En Montana y Wyoming se utiliza una variante conocida como *serpiente negra*, extremadamente flexible, con longitudes entre 180 y 360 cm y a la que se suele colocar un peso en el extremo final de la zona de agarre para poder ser utilizados como porra improvisada.

Tanto los látigos para ganado como los látigos serpiente pueden utilizarse para realizar la maniobra de inmovilizar en combate, tal y como se describe en la descripción de esa maniobra de la pág. 112.

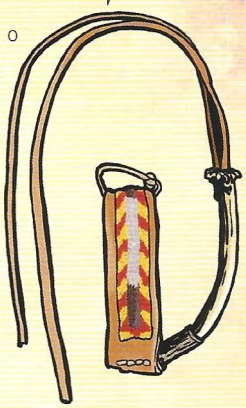
Fustas o látigos para caballos y carruajes

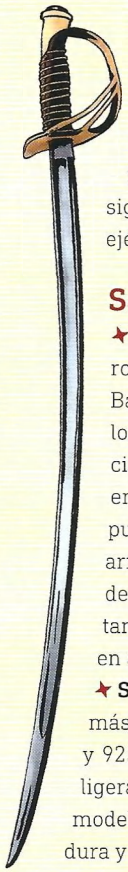
Las fustas son látigos cortos que pueden estar simplemente formadas por un mango y algunas tiras de cuero o consistir en una vara flexible de cuero trenzado con dos amplias piezas de cuero al final, que provocan un fuerte crujido al golpearse contra un animal. El objetivo es que produzcan mayor sonido que dolor y con ella se pretende no tanto guiar o corregir a la montura, sino hacerla ganar velocidad rápidamente.

Los nativos americanos utilizan fustas o pequeños látigos de monta no sólo con sus caballos sino también para realizar *coups*, tocando con ellos al enemigo en un espectacular ejercicio de valentía. Estos látigos suelen fabricarse con un mango corto de madera o hueso, provisto muchas veces de una correa decorada, al que se unen habitualmente dos o más cintas de cuero, en ocasiones trenzado.

En la doma de caballos, para el trabajo con cuerda (donde el animal trota o galopa alrededor del adiestrador controlado por éste), se utilizan látigos con una vara larga de unos 180 cm de longitud y una cola de longitud igual o mayor. Son látigos ligeros, fáciles de manejar y bien equilibrados que sirven sólo para estimular al animal, guiarle y marcar el ritmo.

Los látigos utilizados para conducir carruajes son, básicamente, adaptaciones de los látigos para caballos, compuestos por una cola relativamente corta unida a una vara rígida y larga.





Sables y espadas

Si bien su uso comienza a estar en franco declive entre los hombres blancos, y los nativos americanos nunca han poseído este tipo de arma ni muestran interés alguno por ella, ciertos tipos de sables y espadas siguen acompañando regularmente a los oficiales del ejército.

Sables de caballería

Modelo 1840: conocido popularmente como "viejo rompemuñecas", es uno de los modelos más utilizados. Basado en el sable de húsar francés de 1822, y con una longitud total de 112 cm y un peso de 1,13 kg., su presencia destaca tanto en el enfrentamiento con México como en la Guerra Civil. Con una guardamano de latón y empuñadura en cuero negro envuelta en hilo dorado, es un arma considerada pesada y con la que algunos soldados de caballería no terminan de encontrarse cómodos, evitando en ocasiones llevarla consigo (aunque su periodo en activo alcanza hasta 1880).

Sable ligero de caballería modelo 1860: este modelo, más pequeño y manejable (con una longitud de 104 cm y 925 g), sustituye parcialmente al anterior. Tiene la hoja ligeramente menos curvada y la mayor diferencia con el modelo de 1840 realmente radica en la forma de la empuñadura y su mayor ligereza.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA HACHAS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Hacha de labrado y azuela	TO	—	—	2/+1	-20%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	7	—	2,60 $
Hacha de mano	TO	—	—	3/+1	-10%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	7	—	85 ¢
Hacha leñador[1]	FI	—	—	6/+1	-25%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	15	—	1,35 $

[1] Para usarla como arma arrojadiza es necesario el uso de ambas manos. Si es de doble filo el precio asciende a 1,90 $.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA LANZAS Y BASTONES

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Bastón *coup*	AS	—	—	1/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	6	—	—
Jabalina[1]	AS	—	—	2/+1	-5%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	5	—	—
Lanza de guerra	AS	—	—	4/+1	-15%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	—	—	—	8	—	—

[1] Si se utiliza un lanzadardos el alcance base aumenta en un 50%, afectando a su vez al resto de rangos.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA LÁTIGOS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Látigo *bullwhip* o serpiente	LC	—	—	2/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	5	—	6,00 $
Fusta o látigo de carruaje	LC	—	—	1/+1	—	—	—	—	—	—	—	—	3	—	1,75 $

Modelo de 1872: esta nueva revisión del sable mejora en cuanto al peso (850 g), pero dispone de una hoja más pequeña (el arma mide en total 96 cm de longitud), con un solo filo y bastante menos curvada que transmite cierta sensación de fragilidad. La forma y diseño de su empuñadura es una evolución de la de los dos modelos anteriores.

Todas las evoluciones del sable de caballería están presentes, de una forma u otra, en las campañas indias y perduran hasta la década de 1890, aunque progresivamente es un arma que los soldados de caballería tienden a dejar de lado. Debido a la nueva utilidad y tácticas de la caballería (configurada ahora como una fuerza hostigadora), muchos prefieren equipar algún revólver en lugar del sable o, directamente, dejan éste en la silla cuando combaten con sus carabinas pie a tierra.

Espadas de oficiales de infantería

Modelo 1850: es una espada ligeramente curvada aunque no llega a la categoría de sable, con un falso filo superior que se extiende hacia atrás unos 20 cm desde la punta.

La hoja se encuentra grabada con motivos florales, oficiales y militares. La empuñadura de madera está cubierta con cuero de color gris, envuelta en alambre de latón. El guardamano, también de latón, tiene un único arco para los nudillos que se ensancha hacia la hoja y adquiere forma ovalada. El pomo está decorado con hojas de roble. A esta espada la sustituye, de forma general y a partir de 1872, la espada de oficial modelo 1860.

Espada de oficial modelo 1860: sustituye a la anterior de forma general a partir de 1872 y es un arma mucho más ligera y de apariencia más frágil. Posee una hoja recta con forma de diamante y es más ancha cerca de la empuñadura. Tiene una longitud total de 85 cm y también muestra grabados en la hoja hasta la mitad de su longitud. La empuñadura está cubierta con cuero negro y envuelto en hilo dorado y el guardamano, sencillo y también de latón dorado, tiene una parte que se dobla hacia la hoja en una característica forma de alubia que está profusamente decorada. El guardanudillos es simple, pero también grabado, con un característico nudo en el centro.

Todas las espadas y sables se utilizan con la habilidad Filo.

Tomahawks

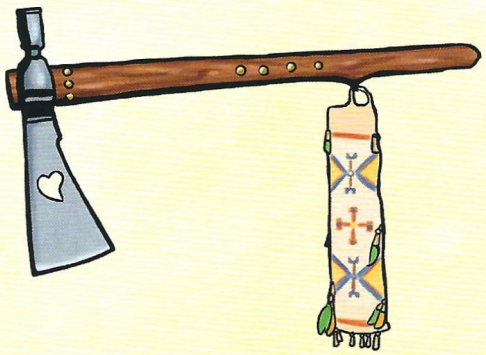
Son tipos de hacha de guerra de una sola mano, características de los nativos americanos. Su nombre proviene de la palabra de raíz algonquina *tamahaac* que significa hacha o herramienta para cortar.

Los tomahawk originales son armas muy versátiles con cabeza de piedra, que puede usarse tanto cuerpo a cuerpo como arrojadizas, además de utilizarse como herramienta de corte, construcción e incluso siembra y recolección. Con la llegada de los colonos, las hachas de abordaje de los buques británicos se utilizan como preciado objeto de intercambio comercial con las tribus autóctonas, y esas hojas de metal y diseños (basados en primitivas hachas arrojadizas vikingas) reemplazan a los antiguos tomahawk de piedra en los que se incorpora además un saliente, pico o bola en la parte posterior de la cabeza opuesta al filo, para equilibrar el arma y además añadirle un uso alternativo. El tomahawk de guerra medio pesa alrededor de 400 g y mide unos 30 cm.

Los mangos se adornan con colores, tachuelas, plumas o partes de animales para mostrar las proezas del guerrero. En combate, además, es el utensilio que normalmente se emplea para arrancar la cabellera del invasor o enemigo, aunque esta práctica no está tan extendida como se cree (especialmente no en conflictos entre tribus).

Algunas hachas de guerra incorporan una cazoleta de pipa y tienen el mango ahuecado configurando los conocidos tomahawk-pipa, que son utilizados particularmente de forma ceremonial y con el tiempo acaban convertidos en auténticos símbolos de paz y prestigio.

El uso del tomahawk se generaliza aún más con el incremento del contacto entre tribus y pioneros, llegando a formar parte de los utensilios estándar de muchos hombres de la Frontera y convirtiéndose en valorados objetos de comercio.



ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA SABLES Y ESPADAS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Espada de oficial	FI	–	–	3/+1	-20%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	–	–	–	10	–	8,00 $
Sable ligero de caballería	FI	–	–	4/+1	-25%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	–	–	–	12	–	8,50 $
Sable pesado de caballería	FI	–	–	5/+1	-30%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	–	–	–	12	–	8,50 $

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA TOMAHAWKS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
Tomahawk (acero)	TO	–	–	5/+1	-5%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	–	–	–	8	–	–
Tomahawk (piedra)	TO	–	–	4/+1	-10%	CPO/2	Base x2	Base x3	Base x4	–	–	–	7	–	–

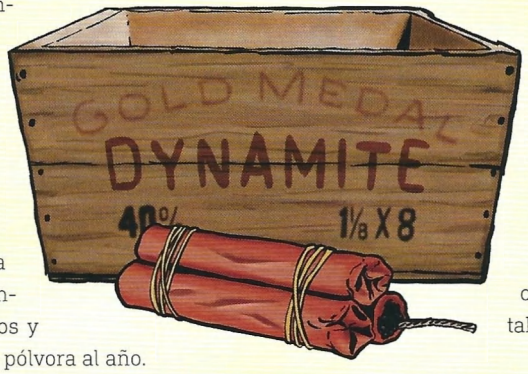
Explosivos

Utilizados en grandes explotaciones mineras o para realizar demoliciones en las agrestes montañas a las que se enfrentan las nuevas redes ferroviarias, estas peligrosas sustancias acaban en ocasiones por ser protagonistas de desafortunados accidentes por su incorrecta manipulación o transporte.

Pólvora negra

Esta mezcla explosiva a base de nitrato de potasio y azufre se utiliza de forma general como propulsor en las armas de fuego y piezas artilleras. Entre otros usos, la pólvora negra se ha llegado a utilizar como condimento, para esterilizar heridas y como tinta de tatuajes.

La pólvora negra en grandes cantidades llega hasta California a finales de 1840 acompañando a la fiebre del oro, cruzando el país en transportes de compañías europeas o locales hasta que en 1861 se crea la California Powder Works (el primer fabricante de pólvora al oeste de las Rocosas), que en 1864 es la única empresa fabricante en esa región, empleando hasta 275 trabajadores chinos y produciendo unos 150.000 barriles de pólvora al año.



Se pueden crear artefactos explosivos con esta sustancia siempre que la comprimas considerablemente en algún tipo de recipiente sellado (de otro modo simplemente arde) y agregando una mecha o detonador para provocar la ignición del compuesto.

Nitroglicerina

Descubierta en 1847 y perfeccionada como explosivo en la década de los sesenta, este líquido incoloro, pesado y oleoso, compuesto de ácido nítrico, ácido sulfúrico y glicerina, acapara las portadas de los periódicos debido a los espectaculares accidentes que su gran inestabilidad produce (como cuando un empleado de la Wells Fargo hace estallar una caja en 1866 al intentar abrirla con un martillo y un escoplo, matando a 15 trabajadores y dañando seriamente el edificio).

La nitroglicerina debe transportarse en cajas bien protegidas y acolchadas con paja, además de tratar de controlar su temperatura, ya que a más de 41 °C existe un alto riesgo de explosión (70%, y 10% adicional por cada grado por encima). Es mucho más potente que la pólvora negra, pero ante su extrema peligrosidad, su transporte se prohíbe en algunos estados (como California) y normalmente se prepara in situ cuando es requerida, ya que su coste de fabricación es muy bajo (75 ¢ por medio kilo).

Dinamita

En 1867, tras varios experimentos y desastres para lograr una nitroglicerina más estable y transportable, Alfred Nobel inventa la dinamita. En 1868, la empresa Giant Powder (principal licenciatario norteamericano de Nobel) comienza a fabricarla en grandes cantidades (unas 78 toneladas al año). Básicamente, la dinamita mezcla la nicroglicerina con diatomita (roca silícea) y otros absorbentes inertes y nitrocelulosa para aumentar la densidad de la mezcla.

A pesar de ser más segura (el riesgo de explosión para un cartucho de dinamita seco, sin detonador, es mínimo), la manipulación, almacenamiento y transporte de dinamita sigue conllevando riesgos. Los cartuchos pueden estar almacenados en buenas condiciones hasta un año, pero con el tiempo comienzan a "sudar" formando poco a poco un charco en la base de la caja o de la zona de almacenaje. Además, se forman cristales en el exterior de los cartuchos, lo que los hace especialmente sensibles a la fricción, los golpes y la temperatura.

Cada cartucho de dinamita incorpora una cápsula fulminante a la que se puede insertar una mecha o el extremo del cable eléctrico de un detonador de palanca.

TNT

Aunque este compuesto químico se descubre en 1863, inicialmente sólo se utiliza para teñir tejidos debido a su característico tono amarillo-ocre. Como explosivo realmente se comienza a utilizar a principios del siglo XX, demostrando ser difícil de detonar y menos potente que otras alternativas, pero por ello es muy estable y seguro de almacenar y transportar.

Pólvora B

Este polvo blanco formado por nitrocelulosa y parafina de éter se desarrolla a partir de 1884 y proporciona el triple de energía que el anterior tipo de pólvora negra, aunque produciendo muy pocos gases en la combustión (y por tanto humo). Es adoptada rápidamente para usarse en cartuchos de las armas de fuego y proyectiles de artillería, ya que apenas deja residuo en los cañones, no produce humo detectable (por lo que es más difícil localizar al tirador y estorba menos la visión en el combate) y resulta más potente y estable a la vez que más sencilla de fabricar y almacenar. Como en el caso de la pólvora negra, los explosivos de este tipo consisten en la pólvora prensada en recipientes herméticos a los que se puede acoplar una mecha o detonador.

Mechas y detonadores

La clave de una demolición segura consiste en retrasar el momento de la explosión hasta que el artificiero se encuentra a una distancia o lugar seguros. Para ello se utilizan los denominados "detonadores o mechas de seguridad" (desde 1831), que consisten en un tubo de pólvora rodeado por una cuerda barnizada e impermeable y que sustituye al rudimentario y poco seguro sistema del reguero de pólvora (y algunas mechas primitivas inestables). La mecha se quema generalmente a una velocidad de 1 cm por segundo de forma que es posible calcular el tiempo que transcurrirá hasta la explosión en función de su longitud.

Los detonadores eléctricos o explosores funcionan con denominados "hilos calientes" consistentes en un cable para conducir

la corriente a un alambre de resistencia delgada que se calienta. El cable de resistencia puede estar cubierto con un poco de pólvora o nitrato que se enciende al calentarse como efecto de la corriente y detona la carga donde se inserta.

POTENCIA Y PRECIO DE EXPLOSIVOS

Arma	T	POT	$
Pólvora negra	EX	5	1,25 $
Nitroglicerina	EX	20	5,00 $
Dinamita	EX	18	5,75 $
Pólvora blanca	EX	10	3,75 $
TNT	EX	17	5,50 $
Mecha (1 m)	—	—	55 ¢

Nota: La potencia y el precio se indican por carga.

Piezas artilleras

Aunque la mayoría no están a la venta para el público en general, los cañones ligeros y ametralladoras Gatling se cuentan entre el arsenal que el ejército despliega por la Frontera y son utilizados como complemento habitual de muchos de los regimientos de caballería destacados en puestos y fuertes avanzados.

Ametralladora Gatling

Inventada por el doctor Richard Gatling en 1861 en un intento por reducir el número de hombres necesarios para luchar en la Guerra Civil, es una ametralladora manual que dispone de seis a diez cañones rotativos (cada uno con su propio perno y percutor) alrededor de un eje central. Dispone de un compartimento de carga superior que suministra un solo cartucho a cada cañón en el momento preciso en que la acción de la manivela va a provocar el disparo. Cuando un cañón se sitúa a las 6 en punto, su percutor se activa y dispara, y a continuación sigue rotando en la dirección de las manecillas del reloj; el casquillo usado se extrae por un perno. Esto significa que cada giro de manivela equivale a un disparo, limitándose la cadencia de fuego del arma, en teoría, a la velocidad de su operador. Los modelos de 1862 y 1865 son capaces de realizar unos 200 disparos por minuto (20 disparos por asalto), pero el arma se va perfeccionando a lo largo de los 40 años de su vida útil llegando a lograr cadencias de fuego de hasta 80 disparos por asalto (unos 800 disparos por minuto).

A pesar de su filosofía de acortar el conflicto, las Gatling no tienen una participación amplia en la Guerra Civil y sólo se dispone de una batería de 12 unidades, adquiridas de forma privada por el general Benjamin Butler, ubicadas en Petersburg, y un único modelo adquirido por el almirante David Dixon, para ser utilizado a bordo de un cañonero.

El primer modelo de seis cañones se alimenta con una tolva (muchas veces insertada de forma diagonal para facilitar la puntería) provista de cartuchos de papel y cápsula fulminante cal. 58, pero causa bastantes problemas y tienden a atascarse. Con la introducción de los cartuchos de metal a partir de 1865 la Gatling se vuelve mucho más eficiente y termina por adoptar el calibre .50-70 del ejército.

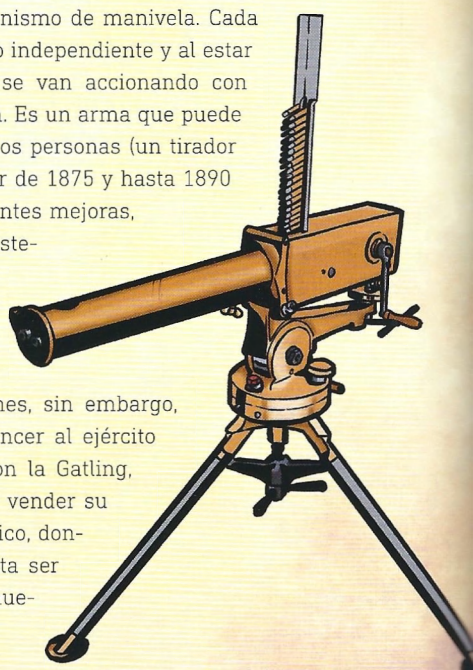
En la década de los setenta se introducen mejoras en el mecanismo de alimentación y se introducen nuevos cargadores verticales. Uno de ellos, el tambor Broadwell (llamado así por su forma esférica) alberga normalmente unos 240 proyectiles en diferentes columnas verticales, aunque hay versiones que alcanzan las 400 balas, y normalmente es utilizado en ametralladoras a bordo de barcos de guerra. Otro mecanismo utilizado en este periodo es el sistema de alimentación Bruce, que no es un cargador sino un alimentador mecánico que permite deslizar de forma constante tubos precargados de 20 disparos de forma que el arma puede abrir fuego de forma ininterrumpida. Este sistema tiene tal éxito que aunque se incorporan nuevos métodos de carga entre 1880 y 1895, el Gobierno decide reconvertir sus Gatling al sistema Bruce.

El modelo de 1883 adquiere un nuevo diseño temporal en el que los cañones quedan encerrados dentro de una cubierta de bronce redonda, pero en 1890 se decide retomar el diseño clásico para competir con los modelos más innovadores de otros fabricantes.

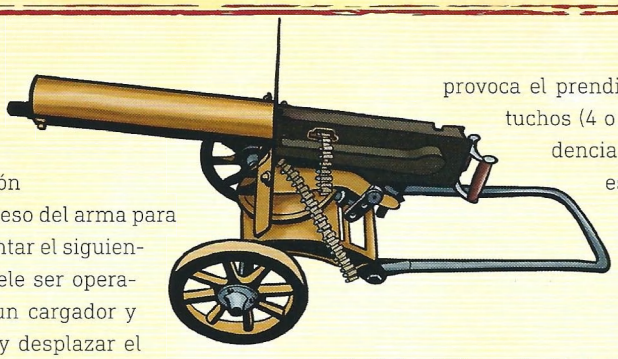
Las Gatling son armas muy pesadas (entre 40 y 60 kg), que se transportan como si se tratara de otras piezas de artillería ligera, montadas sobre grandes ruedas de cañón y cuentan con una dotación de tres a cuatro artilleros.

Ametralladora Gardner

Esta arma inventada en 1874 para uso militar por William Gardner posee uno o más cañones, se alimenta con una tolva vertical y utiliza un mecanismo de manivela. Cada cañón posee un cerrojo independiente y al estar situados en paralelo, se van accionando con movimientos de vaivén. Es un arma que puede ser operada por sólo dos personas (un tirador y un cargador). A partir de 1875 y hasta 1890 va incorporando diferentes mejoras, especialmente en el sistema de alimentación. Con una cadencia de fuego de 40 disparos por asalto y buena fiabilidad, sus prestaciones, sin embargo, no terminan de convencer al ejército que está satisfecho con la Gatling, y Gardner termina por vender su arma al ejército británico, donde presta servicio hasta ser reemplazada por las nuevas Maxim.



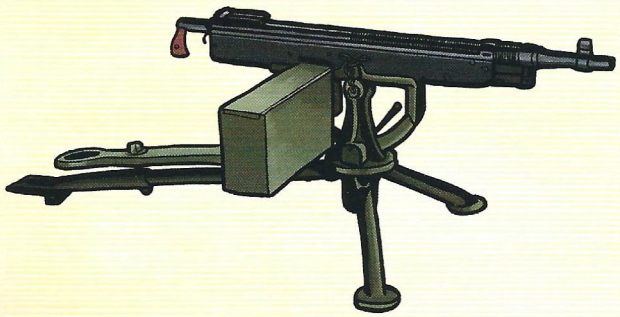
Ametralladora Maxim



Esta ametralladora británica inventada en 1883 es la primera con mecanismo de autoalimentación que aprovecha la energía del retroceso del arma para expulsar el cartucho usado y alimentar el siguiente. Con un peso de unos 28 kg, suele ser operada por tres hombres (un tirador, un cargador y un auxiliar para ayudar a enfriar y desplazar el arma). Posee una cadencia de fuego de 600 disparos por minuto (60 disparos por asalto) y se alimenta con cintas de 250 proyectiles. La Maxim requiere ser enfriada constantemente con agua, lo que la convierte en un arma poco flexible para el ataque.

Una de sus configuraciones más conocidas es la que incorpora el blindaje de protección frontal y se monta sobre un armazón con pequeñas ruedas para ser desplazada.

Ametralladora Colt-Browning M1895

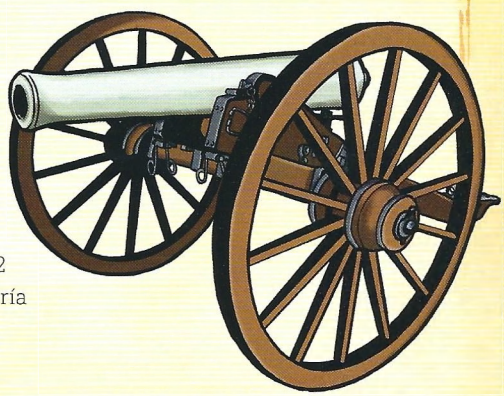


Esta arma se basa en un diseño de Browning de 1889 que utiliza una combinación de sistema de palanca (parecido al de sus rifles) con un mecanismo por gases. Se la conoce como la "recolectora de patatas" porque el movimiento que realiza hace que sea necesario dejar libres unos 20 cm bajo ella o acaba hundiéndose ella misma en la tierra. El arma se alimenta con una cinta de tela de 250 proyectiles que se encuentra encerrada en un cajetín lateral del arma. El tirador dispara y maneja el arma con un cómodo mango integrado de pistola en la parte trasera. Con un peso de 16 kg (a los que hay que sumar los 25 del imprescindible trípode) se refrigera por aire, pero tiene cierta tendencia al sobrecalentamiento después de 1.000 disparos, lo que provoca el prendido descontrolado de algunos cartuchos (4 o 5 antes de enfriarse). Con una cadencia de fuego de 40 disparos por asalto, esta arma tiene una presencia destacada en la denominada guerra de Cuba (guerra hispano-estadounidense) y, posteriormente, en la revolución mexicana.

Cañón "Napoleón" de 12 libras

Nombrado de esta forma en honor a Napoleón III este cañón de ánima lisa y avancarga es posiblemente el más popular durante la Guerra Civil, siendo utilizado por ambos bandos. Con el cañón de bronce montado sobre un soporte con dos ruedas, es un arma fiable y segura, muy eficaz a corta distancia. Con un peso total (incluido el soporte) de 1.200 kg, puede ser arrastrado por un tiro de seis caballos. Tiene una longitud total de 1,91 m y es operado por una dotación de siete hombres comandados por un artillero, generalmente un cabo. Un equipo bien entrenado y experimentado puede llegar a disparar hasta cuatro cañonazos por minuto (o un disparo cada 3 asaltos)

Los proyectiles habituales del arma son bolas sólidas de hierro de 12 libras (5,4 kg), que son eficaces contra muros ligeros de fortificaciones y causan estragos entre la tropa (amputando piernas y brazos o desbaratando una unidad de fusileros). Ajustando con acierto la elevación teniendo en cuenta la distancia, el efecto letal sobre el objetivo está prácticamente garantizado. También existe una versión optimizada para disparar obuses, de menor alcance, pero diseñados para estallar en fragmentos en medio del enemigo. Por ello, son muy eficaces contra tropas parapetadas y contra edificios de madera, que incendian.



Las unidades del ejército durante las guerras indias siguen utilizando estas piezas artilleras en cualquiera de sus dos versiones de forma habitual hasta 1892 como parte de la artillería ligera de apoyo.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA AMETRALLADORAS

Año	Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
1862	Gatling (6 cañones)[1]	AR	.58	10	6/+1	-15%	75 m	150 m	225 m	300 m	varía	varía	93%	30	ES	1.000 $
1865	Gatling (6 cañones)[1]	AR	.50-70	10	5/+1	-15%	75 m	150 m	225 m	300 m	varía	varía	96%	30	ES	1.000 $
1874	Gatling (10 cañones)[1]	AR	.45-70	20	5/+1	-10%	85 m	170 m	255 m	350 m	varía	varía	97%	35	ES	1.200 $
1875	Ametralladora Gardner	AR	.45	20	5/+1	-5%	60 m	120 m	180 m	250 m	40	40	98%	25	ES	1.250 $
1883	Gatling (10 cañones)[1]	AR	.45-70	40	5/+1	-10%	125 m	250 m	375 m	500 m	varía	varía	98%	35	ES	1.500 $
	Ametralladora Maxim[2]	AR	.30	30	3/+1	-10%	60 m	120 m	180 m	250 m	250	1	97%	25	ES	1.300 $
1895	Colt-Browning M1895[2]	AR	.30-40 K	20	3/+2	-5%	60 m	120 m	180 m	250 m	250	1	97%	25	ES	1.200 $

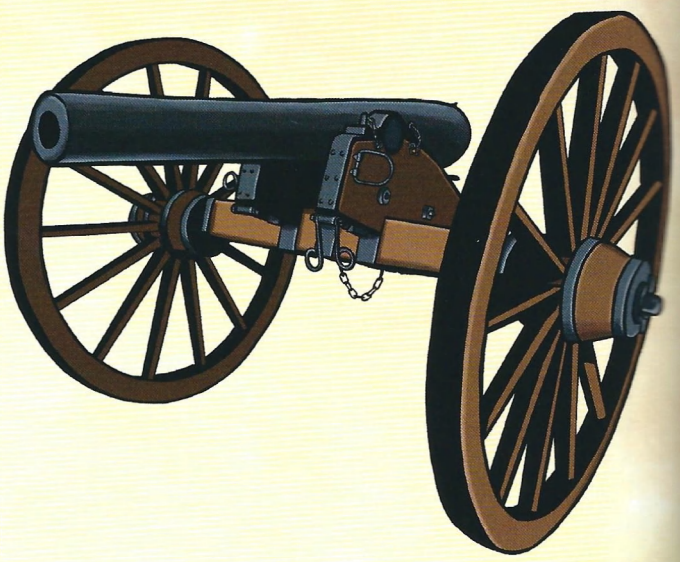
[1] La cantidad de munición total depende del tipo de cargador utilizado: 20 proyectiles para un cargador estándar y 240 o 400 para un tambor Broadwell. El tiempo de recarga depende del tipo de cargador que se sustituya. Si se utiliza el sistema Bruce, el tiempo de recarga no es tal, ya que el arma puede seguir disparando mientras un operario cargador siga deslizando los tubos precargados. Rellenar un tubo de 20 proyectiles requiere 10 asaltos (1 minuto) y rellenar un tambor Broadwell con nuevos tubos, 1 turno completo de 5 minutos.

[2] Alimentación por cinta. Sustituir una cinta de alimentación consume un único asalto de combate.

Cañón rayado de ordenanza de 76 mm

De estos cañones de avancarga en el bando de la Unión el dicho popular (y confederado) dice que siempre aciertan en el blanco situado por debajo de una milla (1,6 km). "Podrían golpear el extremo de un barril de harina sin dificultad, a menos que a su artillero le entre el tembleque". Es el arma de ánima rayada más extendida durante la Guerra Civil, con un resistente cañón de hierro forjado y una gran precisión (ya que incorpora un sistema de mira trasero parecido al de un rifle). Montado sobre un soporte con ruedas, pesa 780 kg en total y el cañón mide 175 cm. Igualmente es manejado por una dotación de siete hombres. Normalmente dispara obuses de entre 8 y 9 libras y está especialmente pensado para destruir otras piezas de artillería.

Junto al Napoleón esta arma también acompaña a las unidades de artillería ligera durante las operaciones contra los indios (1865-1891.



ESTADÍSTICAS DE JUEGO PARA CAÑONES

Año	Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corta	Media	Larga	M	R	F	E	DI	$
1855	Cañón rayado de 76 mm	AR	76 mm	1/3	40	-5%	420 m	850 m	1.275 m	1.675 m	1	1/2	98%	35	ES	450 $
1857	Cañón Napoleón	AR	12 libras	1/3	30	-10%	400 m	800 m	1.200 m	1.600 m	1	1/2	98%	35	ES	625 $
	Cañón Napoleón Obús	AR	9 libras	1/3	20	-10%	250 m	500 m	750 m	1.000 m	1	1/2	97%	32	ES	625 $

Equipo general

Útiles y herramientas

Qué forajido no ha echado en falta disponer de una buena cizaña cuando ha necesitado liberar a un camarada encadenado. En el siguiente apartado se incluye la lista de precios de todo aquello que un intrépido aventurero pueda necesitar para afrontar cualquier tarea que se le ponga por delante.

UTENSILIOS Y HERRAMIENTAS

Nombre o modelo	$
Aceite lubricante (precio por litro)	19 ¢
Afilador de navajas corriente	35 ¢
Engrasador de zinc de 12 cm de diámetro (vacío)	37 ¢
Alambre de acero liso, 4 mm de diámetro (por cada 3 m)	10 ¢
Alambre de espino de 4 puntos, 4 mm de diámetro (por cada 3 m)	13 ¢
Aparejo para poleas con cinta de correa hasta 25 cm	3,75 $
Cadena fina de hierro (precio por metro)	14 ¢
Cadena de eslabones de 2 cm de grosor (precio por metro)	26 ¢
Caja de herramientas que incluye: barrena, berbiquí, calibrador, cinta métrica (10 m), clavos, destornillador, escuadras, hachuela, martillo, mazo, punzón, regla de madera, serrucho, alcayatas y hembrillas	2,00 $
Cadena para puerta, 15 cm en hierro o bronce	54 ¢
Candado de bronce sólido o de acero negro de hasta 5 cm, con 2 llaves (-10% a Cerrajería)	1,00 $
Candado de celda de hierro pesado con grillete de seguridad de hasta 8 cm, con 2 llaves (-10% a Cerrajería)	75 ¢
Carretilla corriente de madera con rueda de madera o acero	1,80 $
Carrito con cuatro ruedas para transporte de grano (plataforma de madera de 60 x 90 cm)	1,45 $
Cortador de alambre de 20 cm	1,25 $
Cortador para cristal	12 ¢
Cordel de embalar de yute (rollo de 30 m)	24 ¢
Cuerda corriente de 1,5 cm de grosor (10 m)	30 ¢
Cuerda de yute de entre 3 a 4 cm de grosor (precio por metro)	20 ¢
Crampones para hielo Jamestown con cintas de cuero (por par)	60 ¢
Escalera sencilla de madera de 1,80 m (40 ¢ por cada metro adic.)	72 ¢
Farol de aceite de mano, con lentes de 8 cm (sin combustible)	1,00 $
Fuelle de mano de 25 cm	1,37 $
Gancho de hierro para colgar mercancía pesada	1,66 $
Lápiz hexagonal de madera de cedro, grafito negro, marrón o azul (por docena)	75 ¢
Lata de queroseno de 1, 3 o 5 litros	43, 65, 75 ¢
Linterna de aceite de tubo (sin combustible)	50 ¢
Mango de hacha o de pico de hasta 85 cm	33 ¢
Pala plana de acero con agarre de hierro en forma de "D", 89 cm	75 ¢
Pala para quitar nieve plana, de mango de 89 cm y agarre final en forma de "T" de madera	40 ¢
Pintura para paredes, vallas y tejados (precio por litro)	37 ¢
Sierra de mano tradicional con marco de madera	52 ¢
Sierra dentada de leñador (hasta 2 m de longitud, puede ser mayor incrementando un coste de 60 ¢ por cada metro adicional)	1,95 $
Tijeras corrientes (hasta 25 cm)	60 ¢
Tiza blanca o azul (por docena)	6 ¢

HERRAMIENTAS DE CARPINTERO

Nombre o modelo	$
Barniz para madera (lata de medio litro)	1,00 $
Clavos comunes hasta 15 cm de largo (por 100)	40 ¢
Cola de pegar (lata de 250 cl)	25 ¢
Compás de carpintero de 18 cm	40 ¢
Juego de herramientas compuesto por: barrena, 12 formones biselados, garlopa, 2 limas Nicholson para madera (de hasta 30 cm), mazo de madera de nogal, nivel, punzón, serrucho y tenazas	15,50 $
Papel de lija (por 10 hojas)	13 ¢
Regla de madera rígida de 1 yarda (91,44 m)	37 ¢
Serrucho corriente de 60 cm	65 ¢
Tornillos para madera en tres tamaños, hasta 12 cm (caja de 200)	7 ¢

HERRAMIENTAS DE GRANJERO

Nombre o modelo	$
Azadón	90 ¢
Arado manual simple (25 cm y 30 kg de peso)	5,50 $
Garfio para forraje, algodón o madera de hasta 30 cm	50 ¢
Guadaña	50 ¢
Horca para el heno de tres púas (170 cm)	93 ¢
Hoz mediana	39 ¢
Machete para cortar maíz	25 ¢
Rastrillo con 16 dientes	58 ¢
Rodillo para el campo tirado por 2 caballos (animales no incluidos; 340 kg de peso)	18,00 $
Tijeras de podar de hasta 25 cm, mango de madera y hoja de acero	2,63 $

HERRAMIENTAS DE HERRERO

Nombre o modelo	$
Juego de herramientas compuesto por calibrador de 15 cm, escuadra metálica de 70 cm, lima para metal, llave inglesa de hierro, martillo de herrero de mano, mazo de hasta 8 kg, palanca sólida de metal de punta plana (35 cm) y 100 tornillos pesados de cabeza cuadrada	11,00
Fuelle de herrero de hasta 1 m	20,00 $
Pico de punta y paleta (o pico ferroviario)	1,38 $
Tenazas de herrero de 35 cm	1,00 $
Yunque de 40 kg	9,35 $

HERRAMIENTAS DE INGENIERO

Nombre o modelo	$
Alicates planos o de punta redondeada de 15 cm	43 ¢
Compás con lápiz	29 ¢
Juego de 3 destornilladores planos (pequeño, mediano y grande)	1,10 $
Martillo de ingeniero, de mano	1,00 $
Nivel sencillo de bolsillo (hasta 8 cm)	20 ¢
Regla extensible de madera (de 20, 30 o 40 cm cada sección de 1,5 cm de grosor, hasta 4 secciones)	83 ¢

HERRAMIENTAS DE MINERO

Nombre o modelo	$
Criba o cedazo	40 ¢
Martillo-pico de cantero, de mano (900 g)	1,25 $
Martillo-pico de prospección, de dos manos	1,80 $
Pala de minero de punta redonda de acero, mango largo sencillo	82 ¢
Pico de minero de 53 cm de ancho y doble punta	1,45 $
Plato para buscar oro de metal pulido (41 cm ancho x 6 cm profundo)	66 ¢
Lámpara de aceite o queroseno sencilla con tapa de bisagra	15 ¢
Sujeta velas de gancho para sombrero y acoplador de pared	62 ¢

TRAMPAS PARA ANIMALES

Nombre o modelo	$
Trampa de herradura para ratones	20 ¢
Cepo para rata almizclera de resorte, con cadena (10,5 cm abierta)	41 ¢
Cepo para visones de resorte, con cadena (12,5 cm abierta)	62 ¢
Cepo para nutria de resorte con dientes, con cadena (12,5 cm abierta)	1,50 $
Cepo para zorro de doble resorte, con cadena (12,5 cm abierta)	87 ¢
Cepo para castor de doble resorte, con cadena (16 cm abierta)	1,37 $
Cepo para venado, doble resorte y dientes, con cadena (16 cm abierta)	1,54 $
Cepo para osos de doble resorte de 1 kg cada uno, con cadena (peso 8 kg, 28 cm abierta)	11,60 $
Cepo para osos de doble resorte de hasta 2,8 kg cada uno, con cadena (peso 19 kg, 40 cm abierta)	23,00 $

VARIOS

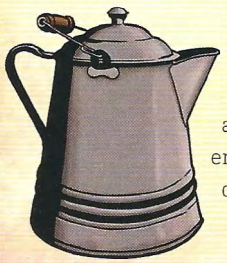
Nombre o modelo	$
Anteojos de nariz graduados con cristal normal o ahumado (el estuche se vende aparte por 15 ¢)	87 ¢
Arcón de viaje de madera con refuerzos de acero y cerradura, hasta 90 cm de largo	10,00$
Banjo sencillo de níquel	1,75 $
Baraja de cartas	8 ¢
Brújula de bolsillo sencilla con tapa de madera o metal de 5 cm de diámetro y forma de reloj de bolsillo	3,00 $
Caja fuerte de acero con cerradura de combinación (hasta 1 m alto)	50,00 $
Cámara fotográfica de fuelle (12 x 18 cm) con una placa (precio por placa adicional 1,45 $)	34,00 $
Cantimplora (1 litro)	30 ¢
Catalejo (15 cm cerrado, 40 cm abierto)	2,80 $
Cesta de mimbre tipo picnic	25 ¢
Cigarro (corriente/calidad)	5/10 ¢
Corneta sencilla	2,00 $
Cuaderno de dibujo o libreta de 100 hojas	80 ¢
Dados de 6 caras (3 unidades)	2 ¢
Equipo de revelado fotográfico (incluye rodillos, portaplaca, emulsiones, barnices y 10 hojas de papel fotográfico)	10,00 $
Estilográfica corriente	1,50 $
Estuche de carboncillos variados o ceras para dibujo	1,00 $
Estuche de pinturas al óleo (25 tubos, 10 pinceles diversos y paleta)	6,00 $
Fósforos (caja con 100)	5 ¢
Gafas graduadas de marco de acero fino, normales o con cristal ahumado (estuche aparte por 15 ¢)	41 ¢
Guitarra	4,00 $
Armónica de 10 o 20 agujeros "Excelsior"	29 ¢
Instrumentos de dibujo o escritura. Estuche con tiralíneas, plumillas, lápiz, compás y tintero con tinta negra	4,00 $
Instrumentos médicos (estuche con escalpelo, lancetas, pinzas, sonda, tijeras, jeringa)	7,25$
Lupa de hasta 8 cm de diámetro	1,20 $
Maleta de viaje de cuero rígido con esquinas protegidas, cerradura de cobre y cintas resistentes (tamaño de 50 a 60 cm)	5,00 $
Maletín de cuero flexible de 40 cm	6,25 $
Manta	3,00 $
Mira teléscopia hasta x4 aumentos	12,00 $
Mira teléscopia x6 aumentos	18,00 $
Mira teléscopia x8 aumentos	25,00 $
Pipa de fumador corriente	12 ¢
Prismáticos de campo	10,24 $
Saco (de arpillera)	2 ¢
Saco de dormir (9 kg de peso)	15,50 $
Termómetro de bolsillo	25 ¢
Tienda de campaña (tamaño hasta 3,5 x 4 m y altura de 2,8 m)	5,15 $
Tienda de campaña de minero (tamaño 2 x 2 m y 2 m de altura)	2,00 $
Trineo deslizador individual (infantil) de madera	84 ¢
Violín sencillo	3,75 $

Accesorios para monturas y ganado

Desde la silla de montar hasta el hierro de marcado, a continuación se listan algunos objetos necesarios para equipar monturas, animales de tiro y lidiar con el ganado. Puedes encontrar información sobre la naturaleza y el uso de algunos de estos elementos en el capítulo 'Reses y *Cowboys*' (pág. 215).

ACCESORIOS PARA MONTURAS Y GANADO

Nombre o modelo	$
Agujas de acero para guarniciones de cuero (precio por docena, distintos tamaños)	66 ¢
Alforjas de cuero corrientes	3,00 $
Aro para buey de cobre y 6 cm de diámetro	41 ¢
Bocado para caballo sencillo (anillas de 5 cm de diámetro)	15 ¢
Bocado para mula sencillo	15 ¢
Bridas de cuero de calidad normal	1,25 $
Cencerro para ganado de 12 cm	66 ¢
Cepillo para caballos	33 ¢
Chaparejos	5,40 $
Cinchas trenzadas	25 ¢
Clavos para herraduras (precio por 500 g)	18 ¢
Enganche tipo mosquetón para arneses de 1,5 cm de grosor (por docena)	50 ¢
Espuelas estilo California con cinta (por par)	60 ¢
Espuelas O.K. o sencillas de trabajo	30 ¢
Espuelas texanas con cinta (por par)	1,75 $
Espuelas mexicanas con cinta (por par)	22 ¢
Estribos sencillos	1,20 $
Fusta de monta o látigo de carruaje	65 ¢
Grillete para ganado	33 ¢
Herradura para mula/caballo	13/15 ¢
Látigo de ganado o látigo serpiente (hasta 4 m)	2,00 $
Lazo de cuero crudo trenzado tipo "reata", 15 m	14,00 $
Lazo mexicano trenzado de pita tipo "maguey", 15 m	3,00 $
Manta para silla	60 ¢
Ronzal de cuerda o tejido de yute ajustable de garganta	35 ¢
Silla de montar sencilla	30,00 $
Silla de montar de calidad media	45,00 $
Silla de montar con cuero repujado y gran calidad	90,00 $
Tapideros para estribos (por par)	1,75 $
Tijeras para esquilmar ovejas (19 cm)	1,33 $
Yugo de collera para caballerías de 1 m de largo, en madera de nogal y guarniciones de hierro	60 ¢
Yugo para bueyes con elementos de hierro incluidos	5,00 $



Provisiones y cocina

Todo lo necesario para poder desarrollar el arte culinario. La selección mostrada se basa, en general, en equipo transportable, elementos que no suelen faltar en el carro de los comestibles (*chuckwagon*) y que resultan útiles para las largas temporadas en el campo, más que en los utensilios típicos del hogar. La lista de provisiones incluye algunos de los alimentos básicos más comunes, que pueden encontrarse en cualquier almacén de la Frontera.

PROVISIONES

Producto	$
Aluvias (1 kg)	10 ¢
Arándanos (1 kg)	12 ¢
Arroz (500 g)	8 ¢
Avena (saco de 45 kg)	20 ¢
Azúcar blanco (500 g)	14 ¢
Azúcar moreno de Luisiana	9 ¢
Bacalao (1 kg)	11 ¢
Bacon (500 g)	13 ¢
Café (variedades Río/Java, 500 g)	12 / 18 ¢
Carne de cerdo (500 g)	11 ¢
Carne de cordero (1 kg)	5 ¢
Carne de res fresca (500 g)	8 ¢
Carne de res salada (500 g)	4 ¢
Cebada (saco de 45 kg)	45 ¢
Centeno (saco de 45 kg)	45 ¢
Grosella (500 g)	12 ¢
Harina de trigo, centeno o maíz (1 kg)	5 ¢
Harina fina de trigo (de calidad, 500 g)	5 ¢
Huevos (1 docena)	20 ¢
Jamón (500 g)	14 ¢
Limón (por unidad)	3 ¢
Maíz criollo mazorca o triturado (saco de 45 kg)	25 / 35 ¢
Manteca (500 g)	12 ¢
Mantequilla (500 g)	20 ¢
Manzana seca (500 g)	9 ¢
Manzanas verdes (barril)	3,00 $
Melaza (3,5 l)	50 ¢
Melocotón seco (500 g)	20 ¢
Miel (500 g)	25 ¢
Pan (500 g)	9 ¢
Patatas (25 kg)	23 ¢
Patatas dulces (25 kg)	2,00 $
Pescado blanco (1 kg)	26 ¢
Queso (500 g)	14 ¢
Sal común (barril de 25 kg)	2,20 $
Sal de mesa (1 kg)	25 ¢
Té (500 g)	75 ¢
Trigo (saco de 45 kg)	65 ¢
Trucha (500 g)	8 ¢
Uvas pasas (500 g)	20 ¢
Vinagre (de manzana, 1 l)	7 ¢

UTENSILIOS DE COCINA

Nombre o modelo	$
Abrelatas corriente	16 ¢
Balanza de platillos, con pesos hasta 5 kg	2,50 $
Balde de hojalata de 55 cm de diámetro	1,50 $
Batidora manual tipo cuchara (la version de manivela cuesta 20 ¢)	8 ¢
Cafetera o tetera de hojalata de 1,5 l	1,33 $
Caja de 40 cerillas	14 ¢
Cazuela honda de 25 cm de diámetro	1,00 $
Cubiertos de mesa (tenedor, cuchillo y cuchara) corrientes	40 ¢
Cubo de acero galvanizado con asa y capacidad hasta 12 l	90 ¢

Cucharilla de metal sencilla	5 ¢
Cucharón de metal para servir o espumadera	32 ¢
Embudo de hojalata (capacidad para 1 l)	56 ¢
Exprimidor de tenaza de hierro	29 ¢
Jarra de hojalata para café de 2 l	33 $
Molinillo de café básico	50 ¢
Olla de cocina con tapa y asa tipo cubo de 25 cm de diámetro	2,00 $
Pimentero o salero	3 ¢
Plato de hojalata de 22 cm de diámetro y 1,9 cm de profundidad	9 ¢
Punzón de hielo	12 ¢
Rodillo de amasar	10 ¢
Sacacorchos	28 ¢
Sartén de freír de 25 cm de diámetro	39 ¢
Taza de hojalata con asa (½ pinta o 1 pinta)	5 / 7 ¢

Vestuario, belleza y aseo

Aunque la ropa y los cuidados higiénicos no están a la orden del día en los polvorientos o embarrados asentamientos fronterizos, nunca se sabe cuándo los aventureros deberán acicalarse o reponer alguno de estos elementos de equipo perdidos. Los cánones de la moda en general siguen las tendencias del siglo XIX. Los trajes masculinos son sencillos, de algodón y de tres cuerpos, con uso de levitas y, cada vez más conforme avanza el siglo, chaquetas americanas que sólo se abotonan en la parte superior permitiendo que el chaleco y la cadena del reloj sean visibles. Los chalecos se usan de forma general y constante, incluso por los agricultores, que los combinan con camisas remangadas y ropa de trabajo. Los cuellos y puños almidonados se venden aparte y el cuello se compone con una amplia corbata con lazada suelta, casi a modo de pajarita, de forma que los extremos cuadrados se superponen. El uso del sombrero como complemento es generalizado, e inicialmente se utilizan distintos tipos de bombines hasta la popularización del Stetson en la década de 1870.

Los trabajadores al aire libre, como granjeros, mineros, rancheros y vaqueros, rara vez llevan traje. Normalmente visten pantalones de lana (que se consideran los más duraderos para las tareas diarias), pana o de un trenzado de lona. Estos pantalones no tienen trabillas para el cinturón aunque sí botones para poder ajustar unos tirantes y su diseño es muy simple, de pierna ancha y con bolsillos delanteros. A partir de la fiebre del oro (década de 1840) se populariza el uso de petos de algodón de mezclilla (o tela vaquera) entre los mineros, y acaba por extenderse a los demás con el tiempo (los pantalones "vaqueros" no llegan a ser predominantes entre rancheros y *cowboys* realmente hasta la última década del siglo XIX). Las camisas tienden a ser de franela o algodón, no importa la época del año, y son de tipo "jersey", que se deben introducir por la cabeza y sólo se abotonan (o se atan con lazos) parcialmente en su parte superior delantera. Suelen ser de color blanco o a rayas verticales y siempre se completan con el uso del chaleco o una chaqueta, ya que la camisa se considera una prenda de ropa interior hasta pasada la mitad del siglo.

Los calzoncillos cambian poco: en general, llegan sólo hasta la cintura (desde el tobillo, claro), fabricados en algodón, seda, lana o combinaciones de los mismos. Están cerrados por 3 o 4 botones en el frente y cuentan con un cordel en la parte trasera para poder ser ajustados (algunos también tienen cordeles en los tobillos). Realmente la ropa interior de una pieza no se populariza hasta la década de 1890. Los calcetines de lana o algodón de calidad son otra prenda imprescindible para todos aquellos que viven al aire libre y deben protegerse de las inclemencias del tiempo.

Los hombres tienden a lucir el pelo relativamente corto, aunque aquellos que pasan largas temporadas en campo abierto lo pueden dejar crecer a la altura de los hombros hasta que encuentren a alguien que se lo corte. En cuanto al vello facial, predomina el uso de los bigotes y perillas y sólo los más jóvenes tienden a permanecer imberbes.

En el capítulo 'Reses y *Cowboys*', pág. 215 puedes encontrar más información sobre el atuendo real y el equipo de los *cowboys*.

La moda femenina se caracteriza por el uso del corsé y el contraste con el uso de faldas voluminosas y la denominada "moda tapicera" (porque las faldas con sus numerosos pliegues recuerdan los cortinajes de las casas). Alrededor de 1850 se generaliza la crinolina: una estructura amplia semirrígida con aros de acero que sostiene las enaguas y el vestido de la mujer dándole una forma requerida. Como el volumen del vestido no permite utilizar abrigo, se usan capas y grandes chales como complemento. A partir de 1865 la estructura se va aplastando por delante hasta convertirse en el denominado "polisón", con sólo una estructura trasera que hace que el vuelo de la falda se concentre hacia atrás, sosteniéndose con un pequeño cojín sujeto a la enagua. Los vestidos cubren hasta el cuello y no se llevan los hombros o los brazos descubiertos. Suele vestirse un camisón interior, a veces hasta por debajo de las rodillas, como ropa interior y para proteger la piel del uso del corsé, colocando otra camisola o blusa por encima, antes del vestido. En las piernas, además de medias, se utilizan múltiples capas de enaguas como ropa interior.

Los peinados se basan, en su mayoría, en recogidos y moños, manteniendo la frente despejada.

Naturalmente, las mujeres de mala vida que abundan en ciertos locales de la Frontera, utilizan su propio sentido de la estética, pero en general esas formas más "liberales" de vestir no se ven por la calle.

VESTUARIO

Prenda/objeto	$
Abrigo de paño o del ejército	
Abrigo de piel (búfalo, castor, mapache o de calidad)	
Blusa de señora (diario / elegante)	35 ¢ / 2,15$
Bolso de señora estilo "chatelaine" (12x15 cm)	50 ¢
Botas de minero de suela ancha	1,50 $
Botas de *cowboy* o de caballería, corrientes	2,50 $
Botas de montar (calidad media / buena)	4,00 /12,00 $
Calcetines de algodón o lana de caballero (buena calidad)	20 ¢
Camisa de caballero (diario / elegante)	25 ¢ / 2,00 $
Capa de señora (diario / elegante)	1,75 / 10,00 $
Cinturón de señora en terciopelo negro	15 ¢
Corsé corriente	85 ¢
Cuello almidonado	13 ¢
Chaleco de cuero	2,50 $
Chaleco de lana o algodón (diario / elegante)	85 ¢ / 2,50 $

Chaqueta de cuero	4,75 $
Chaqueta de señora (diario / elegante)	3,00 / 5,00 $
Corbata de lazo (algodón, negra o blanca)	15 ¢
Falda de invierno (diario / elegante)	30 ¢ / 1,25 $
Falda de verano (diario / elegante)	60 ¢ / 1,50 $
Pañuelo de señora o caballero bordado	30 ¢
Gorra con visera normal	35 ¢
Gorra tipo ferroviario	1,50 $
Guantes de piel de señora tipo guantelete	25 ¢
Guantes de piel caballero	50 ¢
Guardapolvos de lino/cuero	1,50 / 5,00 $
Impermeable de caucho / Abner Tower	1,90 / 2,75 $
Medias de señora (algodón / seda)	40 ¢ / 1,65 $
Pantalones de lana o algodón (diario / elegante)	75 ¢ / 5,00 $
Pantalones de pana	2,85 $
Pantalones de trabajo denim	1,25 $
Peto de trabajo denim	60 ¢
Polainas	75 ¢
Puños almidonados (pareja)	15 ¢
Reloj de bolsillo corriente, bañado en plata (con cadena)	3,65 $
Reloj de bolsillo de oro con cubierta, con grabados y cadena	62,65 $
Sombrero de *cowboy* ala ancha, corriente	2,50 $
Sombrero de paja de ala plana	25 ¢
Sombrero de plantador de lana y ala ancha	1,00 $
Sombrero de señora (diario / elegante)	35 ¢ / 5,00 $
Sombrero Stetson "The Boss of the plains"	5,00 $
Sombrero tipo bombín (diario / elegante)	1,35 / 3,00 $
Tirantes corrientes	25 ¢
Traje completo de caballero gris, marrón o negro (diario / elegante)	3,00 / 16,00 $
Traje de tres piezas de caballero gris o negro (calidad superior)	25,00 $
Zapatos o botines de señora o caballero (diario / elegante)	1,50 / 5,00 $

UTENSILIOS DE ASEO Y BELLEZA

Objeto	$
Alisador/rizador de pelo (con calentador)	62 ¢
Barba postiza (completa)	1,00 $
Bigote y perilla o patillas postizas	15 ¢
Cepillo para el pelo	40 ¢
Espejo de bolsillo redondo (7 cm de diámetro)	7 ¢
Espejo de mano	25 ¢
Estuche de manicura (con tijeras, cortaúñas, limas y polvera)	75 ¢
Estuche de maquillaje (con polvera, lápiz de ojos, cremas faciales, perfume y pincel)	1,00 $
Estuche de viaje de aseo de caballero (con navaja de afeitar, afilador, peine, cepillo y un pequeño espejo)	2,50 $
Estuche de viaje de aseo de señora (cepillo para el pelo, jabonera de níquel, botellita de perfume, tijeras pequeñas, cepillo de dientes, cortaúñas, y lima de uñas)	3,00 $
Estuche para limpiar calzado con lata de betún, 2 cepillos y 1 brocha pulidora	54 ¢
Navaja de afeitar corriente	75 ¢
Palangana con jarra de porcelana	3,15 $
Pastilla de jabón	7 ¢
Peine metálico (aluminio)	75 ¢
Peluca de pelo corto o de caballeros	10,00 $
Peluca de pelo largo o de señora	15,00 $
Perfume (botella de 120 cl; el vaporizador va a parte por 40 ¢)	30 ¢
Tónico crecepelo (botella de 120 cl)	20 ¢

Servicios

Tarifas de algunos servicios que, con suerte, el cansado viajero podrá disfrutar en alguna de sus paradas en su devenir por la Frontera. Queda a discreción del DJ determinar qué servicios y locales están disponibles en la localidad donde se encuentren los aventureros. Consulta el capítulo 'El Pueblo Fronterizo', pág. 233 para conocer más detalles sobre los lugares y servicios característicos en el Oeste.

PRECIOS DE SERVICIOS PRESTADOS

Alojamiento y comida	$
Alquiler de tienda de campaña (por semana y persona)	3,50 $
Alquiler de cabaña sencilla (por semana y persona)	4,00 $
Cama o espacio compartido (por noche, sin comida)	50 ¢
Habitación en pensión mediocre (por noche, sin comida)	1,00 $
Habitación individual en hotel corriente (por noche, sin comida)	2,00 $
Habitación individual en hotel elegante (por noche, sin comida)	4,00 $
Habitación individual en casa de huéspedes (por semana, con comida y desayuno incluidos)	10,50 $
Comida casera preparada o de taberna	1,00 $
Comida en hotel corriente o posta de diligencias	1,50 $
Comida en restaurante u hotel elegante	2,00 $

Bebidas y tabaco	$
Trago de whisky o bourbon de la casa	12,50 / 25 ¢
Botella de whisky o bourbon de la casa	1,50 $
Vaso de bourbon decente, brandy, ron o tequila	50 ¢
Botella de bourbon decente, brandy, ron o tequila	2,75 $
Vaso de ginebra	10 ¢
Botella de ginebra	75 ¢
Vaso de cerveza o sidra	12,50 ¢
Vaso de vino o sangría (Oporto, jerez de fruta, Queen Charlotte)	75 ¢
Botella de vino de Oporto	4,00 $
Botella de champán (espumoso americano)	13,00 $
Botella de champán (francés)	28,50 $
Cigarros (corrientes / de calidad), precio por unidad	5 / 10 ¢

Barbería / Baños	$
Afeitado (estándar / especial)	10 / 20 ¢
Baño con agua caliente	50 ¢
Corte de pelo de caballero (estándar / especial)	25 / 40 ¢
Corte de pelo /afeitado chino	4 / 2 ¢

Banco	$
Custodiar depósitos (por mes y según valor del depósito)	1%

Correos y envíos	$
Carta hasta distancia media (servicio postal, Wells Fargo)	3 ¢
Carta larga distancia (servicio postal, Wells Fargo)	6 ¢
Envío postal por Pony Express (por cada 15 gramos)	1,00 $
Enviar un telegrama	50 ¢

Drogas	$
Botella de laúdano	50 ¢
Botella de remedio sin receta (con opio, cocaina o heroina)	1,00 $
Dosis de opio (para fumar)	50 ¢
Inyección de morfina	20 ¢
Pipa de opio corriente / de calidad	5,00 / 50,00 $

Establos	$
Alimento para una montura (por día)	25 ¢
Alquiler de montura (por día)	50 ¢
Alquiler de calesa o coche de caballos con tiro de 1 animal (por día)	1,00 $
Carreta con tiro de 2 animales y conductor (por día)	4,00 $
Cepillado	10 ¢
Ensillado	25 ¢
Estancia en establo (por día, incluyendo heno)	1,5 $
Estancia en establo y cuidados (por semana)	5,00 $
Estancia en establo y cuidados (por mes)	10,00 $
Manta sencilla para silla	75 ¢
Reparación de carro o carreta[1]	desde 50¢

[1] El coste final depende de la complejidad de la reparación y los repuestos necesarios pudiéndose alcanzar varias decenas de dólares.

Herreros	$
Crear un objeto simple (aro para tonel, clavos, cuña de hacha, cuchillo o navaja)	5 a 10 ¢
Crear una herradura de caballo	15 ¢
Crear o reparar una azada	20 ¢
Crear o reparar un hacha	75 ¢
Herrar un buey, mula o caballo	80 ¢
Reparar o elaborar una hoja de arado	1,00 a 1,50 $
Herrajes y piezas metálicas para carreta	6,00 $

Médicos y dentistas	$
Asistir en un parto[1]	15,00 $
Corregir una nariz rota	4,00 $
Esterilizar y vendar un corte sin puntos	20 a 50 ¢
Esterilizar, dar puntos y vendar una herida	2,00 $
Extraer una bala	1,00 a 5,00 $
Operaciones quirúrgicas	5,00 a 25,00 $
Punción de un forúnculo	50 ¢
Sangrado	1,00 a 2,00 $
Uso de jeringa	1,00 $
Ventosa	2,00 a 5,00 $
Visita dentro de la misma localidad[3]	2,00 $
Dos visitas en el mismo día y localidad[3]	3,00 $
Primera milla recorrida[3]	2,00 $
Por cada milla a partir de la primera[3]	50 ¢
Sacar un diente infectado	25 ¢ a 1,50 $
Empaste	50¢ a 2,00 $
Extracción completa de la dentadura[2]	47,00 $
Dentadura postiza (por unidad)	1,00 a 3,50 $

[1] Si es durante la noche se añaden 5 $ al coste.
[2] Incluye anestesia, dentadura postiza, cama, comida y cuidados por 3 días.
[3] De noche se cobra el doble.

Pompas fúnebres	$
Ataúd (según calidad)	4,00 a 7,00 $
Embalsamamiento y funeral (sencillo / elegante)	25,00 / 50,00 $

Prostitutas y chicas de compañía	$
Baile con chica en salón de baile	5 a 25 ¢
Servicio completo con chica corriente de establecimiento	3,00 $
Servicio completo con chica de lujo de establecimiento	5,00 $
Servicio rapidito con chica de la calle[1]	1,00 $

[1] Queda a discreción del DJ adaptar la tarifa al grupo étnico de la profesional.

Transporte y viajes

Fundamental para poder recorrer las enormes distancias que separan los territorios. En el capítulo 'La Vida Salvaje' (pág. 334) se proporciona información sobre los principales medios de transporte, así como algunas rutas conocidas, tiempos y condiciones de los viajes por la Frontera.

TRANSPORTES

Tipo	$
Automóvil de vapor (desde 1880, 2 / 4 plazas)	200,00 / 300,00 $
Automóvil eléctrico (desde 1891, 2 / 4 plazas)	275,00 / 350,00 $
Automóvil de gasolina (desde 1893, 2 / 4 plazas)	400,00 / 650,00 $
Bicicleta	35,00 $
Caballo de monta (corriente / calidad)	50,00 / 150,00 $
Caballo de tiro (corriente / calidad)	25,00 / 100,00 $
Calesa cubierta de dos plazas (estándar / especial)	49,50 / 70,00 $
Canoa con remos	23,00 $
Carreta de granja corriente, de dos plazas y capacidad para transportar hasta 400 kg.	43,50 $
Carreta de mercancías pesadas (tipo Conestoga), dos plazas y capacidad para transportar hasta 2.700 kg.	140,00 $
Carreta descubierta con dos filas de asientos (4 plazas)	49,50 $
Coche de caballos cubierto de cuatro plazas (estándar/especial)	140,00 / 155,00 $
Coche de caballos de cuatro ruedas, con cubierta plegable y dos plazas tipo "caja de piano" con cubierta plegable (estándar/especial)	65,25 / 84,50 $
Coche de caballos ligero, con dos ruedas y dos plazas (descubierto/cubierto)	30,00 / 40,00 $
Diligencia tipo "Concord", 9 pasajeros con una capacidad de carga total hasta 1.150 kg	1.100,00 $
Mula	10,00 $
Silla de ruedas	25,00 $
Tiro de dos bueyes	150,00 $

VIAJES

Servicio	$
Billete de diligencia corriente (precio aprox. por km)	11 ¢
Billete de diligencia primera clase (precio aprox. por km)	16 ¢
Billete de tren segunda clase (precio por km)	3 ¢
Billete de tren primera clase (precio por km)	9 ¢
Billete de tren primera clase combinado a destino (por km)	10 ¢

Capítulo Quinto

La Silla del Director

Arbitrando aventuras en la Frontera

"Dios no sólo juega a los dados con el universo. Además, usa dados cargados."

—John Ford (1894-1973)

Dirigir y arbitrar una partida es una de las tareas más satisfactorias y creativas en cualquier juego de rol, pero también entraña más trabajo y responsabilidad. Una vez que decides proporcionar una partida a tu grupo de juego, tu labor comienza mucho antes de que todos os sentéis alrededor de la mesa. Conocer adecuadamente las reglas y la ambientación general de *Far West* sólo es el requisito mínimo inicial.

La preparación de una aventura requiere planificar sus acontecimientos importantes, desarrollar los personajes no jugadores, obtener datos o información de aquellos lugares concretos que los PJ vayan a necesitar y, en definitiva, tener todo listo para hacer que la sesión se desarrolle de una forma fluida y divertida.

Durante el juego, además de ejercer como narrador principal, describiendo escenas y definiendo el ritmo de la trama, debes convertirte en los diferentes PNJ, aplicar e interpretar las reglas, resolver las situaciones y ser capaz de improvisar cuando las decisiones de los jugadores hagan saltar por los aires todo lo estipulado.

En definitiva, debes convertirte en la principal fuerza motora de la historia y sobre tus hombros recae mayormente el éxito o fracaso de la historia. Todo un desafío sólo al alcance de los más osados, pero no te preocupes, a continuación te ofrecemos algunos consejos útiles para llevarlo a cabo.

Definiendo las partidas

Como DJ, la primera decisión que debes tomar al ofrecer una partida a tu grupo es el estilo que deseas otorgarle, que puede depender de la propia naturaleza de la trama o de las preferencias de tu grupo de juego. Las reglas de *Far West, la Leyenda*, a caballo entre la historia y el cine, permiten desarrollar tanto partidas orientadas a la acción pura y dura, como otras basadas en el diálogo y la narración, o la perfecta combinación de ambas.

Partidas de acción

Caracterizadas por su ritmo ágil y escenas cinematográficas, este tipo de partidas permiten entrar rápidamente en acción, con uno o varios enfrentamientos relevantes y con pocos tiempos intermedios que se dedican, principalmente, a la recuperación y preparación del grupo. Además, las interacciones con los PNJ son sencillas y no existen los dobles sentidos o las interpretaciones, ya que las motivaciones de todos los participantes suelen ser obvias (generalmente económicas). Escoltar ,una diligencia, asaltar un tren, una partida de caza, perseguir un grupo de forajidos, realizar un concurso de duelos o domar un *mustang* son perfectos ejemplos de tramas sencillas, ideales para disparar la adrenalina en una sesión corta.

La ventaja de este tipo de aventuras consiste en que no requieren un gran esfuerzo para su preparación y puede ser suficiente con tener listo un buen grupo de oponentes y alguna localización interesante. Son también perfectas como partidas introductorias, tanto para que el grupo de aventureros comience a formar lazos de confianza entre sí, como para que los jugadores se hagan con el dominio de las reglas de combate. Por este motivo, durante su desarrollo, si bien no requieren que el DJ deba realizar grandes labores interpretativas o narrativas, precisan gran agilidad y dominio de los aspectos técnicos del juego.

Películas como *Los siete magníficos*, *Río Bravo*, *El fuera de la ley*, *Grupo Salvaje* o *Forajidos de leyenda* son magníficos ejemplos de lo que serían partidas de acción.

Partidas narrativas

Los aventureros se ven inmersos en tramas, más o menos complejas, que ponen a prueba sus principios y lealtades o desafían sus capacidades intelectuales. Este tipo de historias entroncan directamente con la auténtica realidad de la conquista de la

El universo de *Far West*

Far West, la Leyenda unifica la realidad histórica de la epopeya del Salvaje Oeste con el emocionante ideario y la iconografía propia de los mejores wésterns. Dentro de esos parámetros, muchas aproximaciones son posibles y aunque con una esencial base real, fundamentalmente se trata de un juego y los condicionamientos históricos en ningún caso deben limitar al director de juego.

Todos los datos referidos al armamento, personajes y acontecimientos históricos, limitaciones sociales, costumbres y prejuicios de la época que aparecen en estas páginas puedes aplicarlos como creas conveniente, configurando de esa manera tu propio universo del juego. Si algún elemento estorba o no termina de encajar en tu idea de cómo debe ser el mundo de *Far West*, sencillamente ignóralo o úsalo a tu conveniencia.

Lo más importante, por encima de todo, es disfrutar de una buena experiencia lúdica en el ambiente de la Frontera que se ajuste a tus gustos y los de tu grupo de juego.

Frontera, donde las motivaciones, intereses ocultos y fuerzas sociales pueden condicionar el destino de una comunidad o un territorio. La acción se desarrolla de forma más relajada y requiere una mayor iniciativa e implicación por parte de los jugadores, predominando el diálogo y la negociación sobre el combate y el lanzamiento de dados. Las aventuras detectivescas (desenmascarar a un estafador del ferrocarril o descubrir una trama corrupta en una reserva india), tramas políticas (evitar el asesinato del presidente o reventar una huelga minera), negociaciones (convencer a Gerónimo de que se entregue o lograr la paz entre dos tribus) o misiones espirituales chamánicas son ideales para desarrollar estas historias narrativas.

Como la historia es más importante que la mecánica, y la interacción con los PNJ es esencial, su preparación es laboriosa, ya que no sólo es necesario dotar de una detallada psicología y motivación a cada uno de los actores secundarios, sino también tener en cuenta posibles ramificaciones de la trama principal. Durante la partida, por tanto, tu labor como DJ se debe centrar más en la propia narración y el manejo de los actores secundarios, otorgando cierta manga ancha para que la mecánica no estorbe la fluidez del relato. Si se arbitran correctamente, este tipo de juego siempre deja un buen sabor de boca a los jugadores amantes de la interpretación, que pueden lucir sus auténticas capacidades interpretativas.

Series de televisión como *Deadwood*, *Hell on Wheels* o *Los Pinkerton* y películas como *Un hombre llamado caballo* o *Bailando con Lobos* desarrollan importantes tramas narrativas.

Lo mejor de ambos mundos

Lo ideal es disponer de una buena historia coronada por emocionantes escenas de acción en los momentos dramáticamente apropiados. En el fondo, los mejores relatos del Oeste muestran esta equilibrada mezcla entre situaciones narrativas y acciones de combate, que permiten a los aventureros lucirse tanto en sus interpretaciones como en la lucha. Además, la alternancia de situaciones de uno y otro tipo contribuye a agilizar la partida y evitar cierta monotonía durante la sesión.

La clave consiste en elegir los momentos apropiados donde situar la acción: lo mismo puede ser el desencadenante inicial de la trama, animando a los aventureros a emprender la historia, que puede situarse al final de la sesión como culminación de la tensión y de los acontecimientos desarrollados, sirviendo su desenlace como nexo de unión para la continuación de una campaña con varias sesiones. Al mismo tiempo, siempre es bueno disponer en la recámara de pequeños enfrentamientos o retos (no necesariamente relacionados con la trama principal) con los que mantener alerta a tus jugadores, reenganchándoles a la partida cuando la narración se vuelve difusa y la trama parece no avanzar.

Estas sesiones son las que demandan más trabajo previo y esfuerzo en su desarrollo. Los PNJ, que suelen ser numerosos, deben estar bien perfilados y detallados, hay que contar con abundante información que soporte la historia y buenas localizaciones, y luego hay que arbitrar, aplicando las reglas a las situaciones de combate, interpretando adecuadamente los papeles secundarios, proporcionando pistas, información y acción al ritmo adecuado. Ideales para campañas estructuradas en varias partidas, este estilo de juego es más adecuado para directores y jugadores con cierta experiencia, pero el esfuerzo siempre merece la pena.

Películas como *Sin perdón*, *Centauros del desierto*, *Los profesionales*, *Open Range* o *El último tren de Gun Hill*, entre otras muchas, son claros ejemplos de la mezcla perfecta entre historia y acción.

Aventuras y campañas

Las aventuras son historias cortas que tienden a girar en torno a una única trama que puede ser resuelta en un par de sesiones de juego, como máximo. Por tanto, son ideales cuando se dispone de poco tiempo de juego, aunque su preparación puede ser tan elaborada como se desee, abarcando desde simples partidas de acción hasta complicadas tramas narrativas.

La campaña, por el contrario, cuenta con diversas aventuras que se combinan como episodios o pasos en el camino para la resolución de un objetivo final. Generalmente, los episodios se organizan de forma secuencial, a partir de un inicio concreto, proporcionando cada sesión la información y acciones que acaban por conducir a los personajes a la siguiente aventura relacionada con la trama. Para otorgar mayor control sobre la historia a los jugadores, puedes elaborar los capítulos intermedios para que se puedan jugar en cualquier orden. Esto requiere un esfuerzo mayor de planificación incluyendo en cada parte información que conduzca a cualquiera de los otros episodios, de forma que cada elección altera el discurrir de los acontecimientos hasta alcanzar el desenlace final.

En muchos casos, es mejor que los aventureros no conozcan de antemano el destino final de la historia y que los propios episodios vayan descubriendo su auténtica naturaleza. De esta forma, es posible que lo que comienza como una simple búsqueda de una mujer secuestrada en Misuri acabe con un complot para liquidar al gobernador de Dakota del Sur.

Aunque el nivel de detalle de una campaña no tiene por qué diferir del de una aventura corta y queda a la discreción del DJ, ten en cuenta que al tratarse de varios capítulos, se multiplica el número de elementos a considerar, por lo que tanto su creación (si es material original) como su preparación (en el caso de material comercial del juego) requieren más tiempo y esfuerzo. Además, también necesitas poder organizar las diferentes sesiones de una forma más o menos continua y frecuente, ya que un lapso de tiempo excesivamente prolongando entre capítulos suele dañar el interés por la historia.

Al principio, lo ideal es que tanto los directores de juego como los jugadores con menos experiencia se fogueen con aventuras

cortas independientes, cogiendo ritmo narrativo y experiencia en el uso y aplicación de las reglas antes de tratar de elaborar o controlar una campaña compleja.

Aventuras listas para jugar

Dominar de antemano la historia y el desarrollo de una aventura es la mejor forma de asegurar el éxito de la partida. Cuando eres tú mismo el creador de la historia, esto resulta más sencillo, pero cuando se trata de una aventura preparada, es necesario familiarizarse con todos los detalles.

Lee toda la historia de un tirón, al menos una vez, para conocer a grandes rasgos el sentido de la misma y luego prepara con detenimiento los encuentros o puntos que resulten importantes para la trama. Cuanto más estudies la trama, mejor preparado estarás para las inevitables improvisaciones necesarias en toda partida de rol.

El estudio de los PNJ y secundarios de la historia es fundamental y aunque estas aventuras proporcionan todos sus detalles, toma las notas que consideres necesarias sobre sus motivaciones e intereses, personalidades, posibles reacciones ante comportamientos imprevistos de los jugadores y cualquier apunte sobre cómo personificarlos en la sesión (voz ronca y firme, tono agudo y acento texano, amaneramientos o tics, etc.). Además, pensando en los encuentros tácticos, si es necesario, marca en los mapas proporcionados (o en los tuyos propios) sus ubicaciones y posibles desplazamientos.

Creando el grupo de PJ

Gran parte del éxito en una aventura consiste en disponer de un buen grupo de aventureros, con habilidades y capacidades complementarias y una motivación común para lograr el objetivo de la partida. Por ello, cuando tus jugadores vayan a crearse un aventurero de cara a afrontar una aventura, oriéntales y aconséjales sobre los papeles más adecuados, intentando repartir las funciones útiles para la historia. Aun así, es muy posible que muchos quieran interpretar papeles, a priori, antagonistas o difíciles de compatibilizar.

Aunque en el salvaje mundo de la Frontera las líneas son difusas (especialmente la de la ley) y los grupos más heterogéneos son posibles, siempre hay ciertos límites y debe existir algún tipo de justificación lógica y razonable para que ciertas clases de aventureros cabalguen juntas y, lo más importante, compartan los mismos intereses en la partida.

Para algunos tipos de aventureros compartir objetivos en la partida puede resultar prácticamente imposible. Un guerrero o un chamán nativos no tienen ningún sentido en un grupo junto a un *ranger* de Texas, un pistolero y una jugadora de póker de Luisiana a los que se asigna la misión de escoltar a una dulce damisela del Sur de camino a un campamento minero en California. Aunque fuera posible encontrar una razón enrevesada para tal colaboración, su presencia en el grupo acabará por alterar profundamente el normal funcionamiento de la aventura.

Dedica siempre un tiempo a estudiar el trasfondo y la historia personal de los aventureros. Esto hace más fácil encontrar vínculos iniciales o plantear situaciones durante la partida que hacen que el grupo se cohesione, acordando las motivaciones que les unen en el presente. Un fuera de la ley o un pistolero podría colaborar con un *marshal* que le detuvo en cierta ocasión y con quien combatió codo con codo cuando una turba de ciudadanos intentó lincharlo. Según el objetivo de la partida, el antiguo criminal puede tener intención de enmienda y colaborar con la ley, o a la inversa.

Si el trasfondo no es suficiente, puedes pedir a los jugadores que desarrollen una historia común plausible o, mejor aún, preparar tú un pequeño encuentro a modo de preámbulo que les dé la ocasión de conocerse. Jugar esta pequeña escena medio improvisada, además de resultar divertido y útil, puede servirte también para sentar las bases del estilo de juego de la partida. Por ejemplo, la jugadora de cartas es acusada injustamente de hacer trampas en una partida y el *ranger* y el pistolero salen en su defensa, produciéndose un breve encontronazo tras el cual los tres deciden viajar juntos.

Una vez creado el grupo, dedica unos minutos a que cada jugador presente su personaje al resto, describiéndose físicamente y dando algún pequeño retazo de su personalidad y objetivos generales. De esta forma es más fácil para todos crearse una imagen mental de los compañeros de aventuras y sentirse partícipe incluso mientras actúan los demás.

Personajes recurrentes

Cualquier aventurero del Salvaje Oeste está deseoso de protagonizar una larga vida de aventuras, progresando y mejorando con el tiempo (si el señor Colt no se interpone). La utilización de un mismo personaje en diferentes partidas consecutivas permite al jugador, como en la vida real, ser testigo de los cambios y el desarrollo de su alter ego y tratar de dejar su propia huella en el universo de *Far West*.

Además de conseguir mayor experiencia y habilidades, los personajes recurrentes van creando su propia red de colaboradores y contactos, forjándose una reputación, explorando territorios, creándose enemigos irreconciliables y, en definitiva, ampliando su trasfondo. Llega un momento en que sus diferentes actuaciones y relaciones dan pie, por sí solas, a nuevas aventuras para ellos y su grupo, lo que aumenta la diversión y crea un conjunto consistente de historias dentro del universo del juego.

Si la fecha y lugar de las historias tiene importante trascendencia dentro de tu universo de juego, debes asegurarte de que las aventuras consecutivas para el desarrollo de los aventureros de tu grupo transcurran en un orden cronológico coherente, sin lapsos mayores a cinco años. Si el tiempo transcurrido con la última aventura es mayor, entonces deberías emplear la opción de aventureros veteranos tal y como se explica en la página 20 del capítulo 'Los protagonistas'.

Si la cronología no tiene especial importancia en el discurrir de tus partidas, puedes permitir la reutilización y el progreso de los personajes en cualquier caso. Mientras tu grupo se divierta, lo demás es siempre secundario.

Dirigiendo partidas

Una vez sentados todos a la mesa, con los aventureros preparados y las oportunas presentaciones realizadas, llega el momento de la verdad y comprobar si tus conocimientos y preparación están a la altura. No te agobies, ser original y mantener la tensión todo el rato es prácticamente imposible, y el objetivo esencial es que todo el mundo se divierta, incluso tú.

La importancia de las reglas

A nivel de la aplicación del reglamento, como director de juego tienes siempre la última palabra y eres libre de modificar, añadir o quitar las reglas que consideres oportunas, siempre que avises con antelación a tu grupo. Tu interpretación de las reglas, basada en su perfecto dominio y conocimiento, debe servir siempre para zanjar cualquier discusión sobre las mismas, evitando que las polémicas sobre el reglamento acaben por arruinar la sesión y mostrando imparcialidad en todo momento. Lo más importante a la hora de tomar cualquier decisión o cambiar algo es la coherencia y la lógica, no los impulsos provocados por el acaloramiento del momento. En cualquier caso, tampoco tengas miedo a equivocarte o cometer errores, es normal y seguro que tu grupo de juego se mostrará comprensivo. Lo importante es saber reconocerlos y aprender de ellos.

En ocasiones, puede ser necesario que debas improvisar ante situaciones que no estén específicamente regladas en el manual. En estos casos, primero busca algo parecido en el reglamento que pueda ayudarte y, si no lo encuentras, como el sistema se basa en el uso de modificadores y *Categorías de éxito*, no debería resultarte complicado aplicar este concepto general a la situación. En este último caso, apunta tu solución para poder aplicarla de la misma manera durante el resto de la partida o incluso en sucesivas aventuras.

El estilo a la hora de aplicar las reglas también es algo muy personal y puede adaptarse al estilo de juego o partida que lleves a cabo. Cuando se aplican las reglas a rajatabla y actúas como un árbitro totalmente objetivo, los jugadores saben exactamente a qué atenerse y pueden calcular qué riesgos correr en determinadas situaciones. En otros momentos, no obstante, puedes preferir dejar más manga ancha, especialmente cuando se trata de escenas narrativas importantes, donde el uso de habilidades y el lanzamiento de dados pueden pasar a segundo plano. En cualquier caso, la decisión es tuya, pero los jugadores deben sentir que se les trata con justicia y que tus decisiones no son volubles.

Tiradas ocultas

Aunque, por norma general, lo que saben los jugadores no debería afectar a la información que obtienen sus personajes en el juego, todos somos humanos y las decisiones pueden verse condicionadas al conocer el resultado de ciertas tiradas. Algunas veces, incluso el hecho de que se realice alguna tirada (sin saber el propósito) puede poner en guardia a los aventureros de forma poco realista. Para evitar estas situaciones se inventaron las pantallas de juego, que mantienen la documentación y los dados del DJ fuera del alcance de los curiosos. Por supuesto, puedes acordar con tu grupo realizar todas tus tiradas de forma totalmente abierta, especialmente si aplicas las reglas a rajatabla, aunque seguramente descubrirás que hay ciertos momentos en que es preferible conservar el misterio.

Las tiradas secretas de los PNJ permiten, por ejemplo, penalizar menos los fallos de los aventureros y evitar muertes tontas después de una gran partida o intervención, favoreciendo el carácter heroico de los personajes. Aun así debes actuar de forma responsable, decidiendo en cada momento aquello que resulte mejor para el desarrollo de la historia y la diversión del grupo.

Además de las tiradas de los PNJ, también suele ser buena idea realizar en secreto las tiradas de *SEN* y *Descubrir* de los aventureros, proporcionándoles información sólo en caso de éxito. Para ello, toma nota de esas puntuaciones en una hoja al principio de la partida. Durante el juego, cuando creas que un aventurero haya podido darse cuenta de algo por sí mismo lanza por sus *SEN*x4 en secreto. Si la tirada es un éxito puedes proporcionarle cierta información sin que él la haya solicitado. Por ejemplo, "Dutch, por el rabillo del ojo has creído captar movimiento a tu derecha. ¿Qué haces?". Si la tirada ha fallado, no necesitas decir nada en absoluto y el aventurero actuará totalmente desapercibido. La habilidad *Descubrir* es ligeramente diferente, ya que su utilización siempre debe ser solicitada por el jugador. El concepto es que el jugador cree que hay algo que buscar activamente y lo hace. En este caso, si realmente no hay nada que encontrar, el éxito no proporciona información, pero el jugador no sabrá a ciencia cierta si ha sido por un error suyo o porque realmente no había nada que encontrar, aumentando el misterio y la tensión.

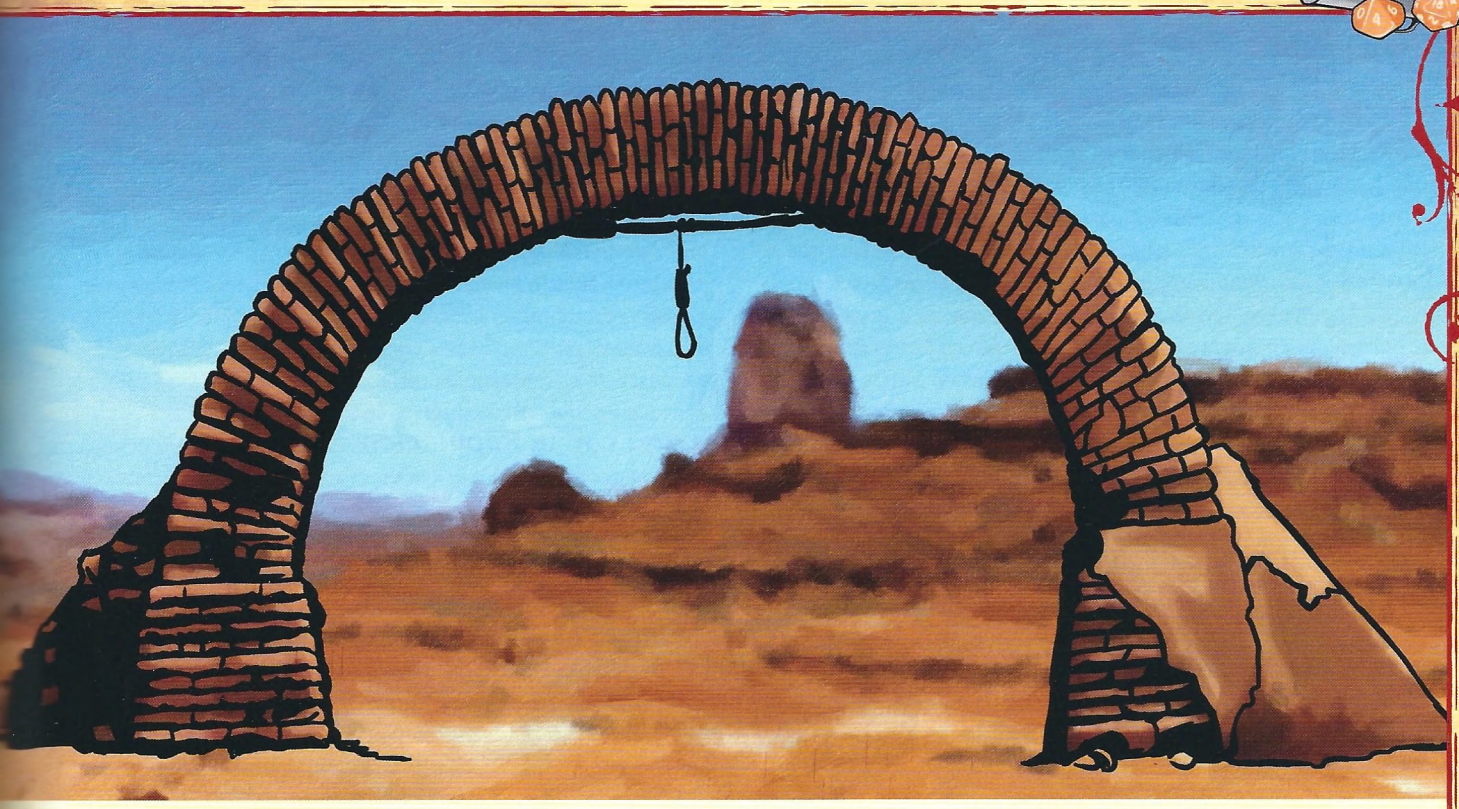
Lidiar con los jugadores

Tu objetivo principal como DJ es conseguir que tus jugadores se lo pasen en grande, construyendo juntos una historia divertida e interesante. La historia siempre debe estar al servicio de la diversión y la meta no es conseguir una partida perfecta, sino pasar un rato divertido.

La obligación de los jugadores consiste en interpretar un papel y mientras sus acciones sean coherentes con la personalidad, objetivos y motivaciones que hayan elegido no hay razón para reprenderles. Las acciones poco acertadas, temerarias o absurdas suelen acabar mal de por sí y son responsabilidad exclusiva del jugador, de forma que no es necesario que te esfuerces en modificar la historia para castigar esos comportamientos o ponerles las cosas más difíciles. Quién sabe, a lo mejor al final todo sale bien.

Básicamente debes supervisar que las interpretaciones son coherentes y que los personajes no tratan de sacar provecho de información y conocimientos que sólo los jugadores poseen. También puedes procurar que las conversaciones entre miembros del grupo sean siempre a nivel de personaje y no de jugador, para maximizar la inmersión en la partida, pero nunca debe ser una imposición.

Ten cierta manga ancha con el compromiso del grupo con la historia principal y permite que exploren otras alternativas fuera de la trama. Estos pequeños episodios, aunque requieren buenas dotes de improvisación por tu cuenta, afianzan la sensación de que son las decisiones de los jugadores las que escriben el argumento, y no al revés. Sin embargo, debes controlar que estos "desvíos" no acaben por arruinar la partida y, tras concederles un tiempo razonable, vuelve a la trama principal.



Los jugadores poco activos se aburren y se desenganchan de la partida con facilidad, por lo que debes dar a todos oportunidades similares de participación en la historia. Proporcionar pistas o tareas específicas e ir alternando el protagonismo de los jugadores en las escenas de la historia, contribuyen a que todo el mundo acabe contento con su actuación en la partida.

Aunque en *Far West* no hay ganadores ni perdedores al final de cada sesión, los aventureros adquieren conocimientos y experiencia en el transcurso de sus aventuras, que pueden ser mayores para aquellos que hayan realizado mejores interpretaciones o aportes al desarrollo de la trama. Para más información, puedes consultar el apartado 'Recompensas y experiencia' al final del capítulo.

Crear la atmósfera

La atmósfera la proporcionan tanto el argumento como la localización y los PNJ de la partida. Las historias de acción deben predisponer a los jugadores para mantenerse alerta, mientras que las de investigación inciden en el misterio y las de terror en el suspense y el miedo irracional a lo que no se comprende. El tono ideal para las partidas de *Far West* debe combinar buenas dosis de realismo con un gran sentido épico. Como contraposición al crudo entorno que les rodea, los aventureros deben poder sentir que son individuos enfrentados a situaciones imposibles de las que sólo pueden salir airosos los héroes extraordinarios. Cuanto más detalladas, vívidas y contrastadas sean tus descripciones, más imponente parecerá la escena a los jugadores y más valioso será su triunfo.

Al mismo tiempo, debes elegir la forma adecuada de la narración para cada momento y lugar, de forma que ayude a los jugadores a sumergirse en cada situación. Por ejemplo, tras una semana vagando a la intemperie, una misma cabaña puede parecer un palacio, un cuchitril, un refugio seguro o una amenaza, según como la describas.

Los jugadores deberían sentir que respiran el ambiente sucio y rústico de la Frontera. El calor y el polvo son asfixiantes en verano y el frío y el barro una pesadilla constante en invierno. Los pueblos muchas veces cuentan con casas de estructura endeble, casi chabolas, y la falta de higiene general y el gran número de cabalgaduras y animales contribuyen a llenar el aire con un aroma "peculiar". Los salones son verdaderos antros, la mayoría pequeños, mal iluminados y repletos de borrachos. Las fuerzas de la naturaleza son temibles y las inundaciones, tornados y tormentas un peligro constante. Tus descripciones deberían transmitir a los aventureros la idea de que son seres indefensos ante la magnitud del territorio que les rodea, acechados por el riesgo constante de la enfermedad o el hambre y el peligro de ataques de animales salvajes, indios o bandidos. En la diligencia o el tren los viajeros deben poder sentir el polvo del camino en sus ojos y gargantas, el grupo de persecución el sol cegador que alcanza el fondo del cañón y el amenazante sonido de una cascabel, el trampero la nieve hundiéndose bajo sus pies en secos crujidos y el vaquero el olor a humo y café recién hecho por la mañana. El contraste en las descripciones siempre ayuda y los cambios de escenario a lo largo de una partida o campaña, adecuadamente descritos, contribuyen a cambiar el tono de la historia y la predisposición de los aventureros que, no lo olvides, forman sus imágenes mentales según lo que tú les cuentas.

Antes del enfrentamiento, cuando los aventureros se adentren en la zona, reparte mapas y esquemas para que se hagan una correcta composición de lugar y puedan organizarse. Sin embargo, si el enfrentamiento se produce, no dejes que piensen demasiado. Después de todo, bajo la lluvia de balas nunca hay mucho tiempo para recordar los detalles del terreno.

Utiliza todos los recursos a tu alcance para que los aventureros se sientan en el auténtico Oeste y consulta diferentes películas o series para inspirarte en la descripción de los escenarios. En el apéndice final del manual (págs. 376 y 380) puedes encontrar una selección de material de referencia. Los

planos cinematográficos son especialmente efectivos a la hora de transmitir sensaciones, así que no dudes en emplearlos al describir las localizaciones de la partida.

Al mismo tiempo, aprovecha las magníficas bandas sonoras de las películas del Oeste para acompañar las introducciones a las escenas, con un tema apropiado para cada ocasión: épica cuando los aventureros se van a lanzar a la persecución o han conseguido sus objetivos, tierna o lacónica para las historias alrededor de la hoguera en el campamento nocturno, dramática para la lucha o asfixiante y desapacible para infundir suspense o miedo en los aventureros (mis jugadores tiemblan cuando escuchan la banda sonora de *Ravenous* mientras se adentran en una impenetrable montaña nevada).

Describiendo e interpretando PNJ

"Ves al malencarado pistolero esperando a la sombra del depósito de agua, apoyado con cierta despreocupación, secándose pausadamente el sudor de cuando en cuando con su pañuelo rojo, mientras su mano derecha reposa sobre su doble pistolera. Cuando se percata de tu presencia, sin apenas cambiar el gesto, escupe su tabaco de mascar. ¡Eh, amigo! Creo que me andabas buscando. No me gustan los asuntos pendientes, así que aquí me tienes."

El aspecto y las actitudes de los secundarios del relato también contribuyen a su realismo. Además de describirlos con detalle, interprétalos con pasión. En su camino, los aventureros pueden encontrarse todo tipo de estereotipos humanos: rudos mineros o vaqueros, emprendedores hombres de negocio, delicadas damiselas y taimadas chicas de *saloon*, peligrosos criminales, desconfiados nativos o ingenuos recién llegados de todo tipo. En las aventuras preparadas los diferentes PNJ se describen con la información y los detalles necesários en cada apartado de la historia, con sus estadísticas y habilidades agrupadas para tener todo a mano a la hora de utilizarlos. En esos casos, cuando prepares la sesión de juego, dedica un tiempo a conocerlos y estudiarlos para que todo salga de forma natural cuando deban aparecer en la partida. Una vez que dispongas de los detalles y motivaciones del personaje, en tu mano está el darle vida.

De la misma forma que los jugadores se identifican con su aventurero es bueno que tú, como director, lo hagas con todos y cada uno de los secundarios que aparecen en la historia. A través de ellos, tú también tienes la oportunidad de interpretar varios papeles en el juego, así que evita el uso de la tercera persona y pon voces, exagera el acento, los gestos y las reacciones. Los PNJ deben parecer y actuar como personas auténticas y bien diferenciadas, enriqueciendo la experiencia de tus jugadores y animándoles a interpretar.

Además de los secundarios principales o relevantes para la historia, introduce el contacto ocasional con personajes que vienen y van, interpretándolos de la misma manera. El herrero que saluda a los viajeros a su llegada al pueblo, el chico que pregunta curioso de dónde vienen o el trampero que los invita a un trago y entabla una conversación superficial. A lo mejor no tienen nada que ver con la trama, pero forman parte del mundo vivo de *Far West* y transmiten autenticidad a los jugadores. Además, de esta forma, en las partidas con ingredientes de investigación es más difícil detectar aquello realmente relevante, con lo que la historia gana en misterio. En cualquier caso, proporciona pistas, información y oportunidades a los jugadores de una forma sutil y natural a través de conversaciones o comentarios casuales de los PNJ y potencia siempre que puedas el aspecto más teatral de la partida porque, no lo olvides, esto es un juego de rol.

Jugar con la *Reputación*

La *Reputación* no sólo sirve para indicar el alcance de la fama de los aventureros sino que puede ser un magnífico recurso para crear antagonistas importantes que supongan todo un reto para los jugadores e incluso para generar una aventura. En este sentido, deja que llegue a los oídos de los PJ información sobre las hazañas de hipotéticos secundarios de la historia, relevantes o no, para que sientan que no son los únicos individuos peligrosos o audaces del territorio. No hace falta que esos PNJ lleguen siquiera a aparecer en la partida en curso, pero si su nombre lleva tiempo resonando en la cabeza de tus jugadores, pueden acabar por convertirse en los perfectos antagonistas o colaboradores en sesiones futuras. Al mismo tiempo, estos detalles dan dinamismo y autenticidad al mundo que rodea a los aventureros, donde pueden sucederse acontecimientos y producirse noticias que, aunque en ciertos momentos no tengan que ver con los propios PJ o la historia en la que se ven inmersos, construyen el universo de tus partidas.

Al mismo tiempo, cuando los aventureros vayan aumentando su fama en ciertos aspectos, deja que ésta influya en las reacciones y trato de los PNJ. Los secundarios impresionados o atemorizados seguramente serán más proclives a proporcionar información de forma voluntaria y ciertas reputaciones funcionan como excelente gancho para encuentros fortuitos (un forajido de renombre siempre tendrá a algún cazador de recompensas tras él). Antes de comenzar la partida, dedica un momento a comprobar los hechos más significativos de la *Reputación* de los miembros de tu grupo y toma las notas que consideres necesarias para poder utilizar este factor en la sesión.

Mantener el ritmo

Aunque las posibilidades de juego con *Far West* van más allá de las historias de tiros, no deja de ser un juego de aventuras y debes asegurarte de dotar a la partida de una velocidad adecuada. No dejes la iniciativa de los acontecimientos siempre en las manos de los jugadores, ya que corres el riesgo de que la historia se ralentice en exceso. Con los jugadores más relajados, hay más tiempo para bromas o discusiones que poco tienen que ver con la historia y es fácil desviarse del propósito de la sesión. Para conseguir diversión es necesario que la historia avance, así que trata de ir siempre con una velocidad más que la de ellos.

Un método consiste en mantener a los aventureros permanentemente ocupados (o preocupados). Enfréntalos a situaciones en las que no dispongan de mucho tiempo para pensar o proporciónales pistas que seguir de forma continua para que no puedan pasar mucho tiempo parados. Intenta que las situaciones de tensión se lleven a cabo en tiempo real, con pocos instantes para decidir. Cuando un tipo encañona a tu amigo, y estás sobre el porche de un edificio a sus espaldas, no puedes dudar, actúas o tu compañero está muerto. En estas situaciones, debes ser capaz de describir la situación con realismo, pero transmitiendo a la vez la sensación de peligro, vértigo y urgencia para que la tensión no decaiga.

El sistema de combate de *Far West* permite resolver estas situaciones con un cierto grado de equilibrio entre realismo y jugabilidad. Aprovéchalo. Durante el desarrollo del combate, muestra tu conocimiento y agilidad con las reglas y realiza las tiradas de forma rápida, combinándolas con efectos interpretativos, sonidos y descripciones coloristas. Si te entretienes demasiado con la mecánica, porque no la dominas, el combate no resulta dinámico ni creíble. Es necesario transmitir la sensación de caos y tensión de un combate real del Salvaje Oeste, apremiando a los jugadores a actuar a vida o muerte.

Las secuencias narrativas e interpretativas pueden discurrir de forma más pausada, con un ritmo diferente, pero exige que sea el personaje el que hable usando las palabras "en directo" del jugador, que debe responsabilizarse de su conversación. Esto, evidentemente, mete algo más de presión, pero es la salsa del rol.

No saltes de una escena a otra en seco. Rellena los espacios con descripciones sutiles sobre cambios en el clima o en el terreno con el paso de las horas. No hace falta que dediques mucho tiempo a esto, pero intenta evitar la brusquedad en la narración en la medida de lo posible.

Gestiona los momentos necesarios para que los jugadores reflexionen y sus personajes intercambien información e ideas sin dejar que se prolonguen hasta acabar en callejones sin salida. Si la partida decae o los jugadores se han quedado sin ideas o están totalmente perdidos, introduce un gancho que les haga ponerse en movimiento. Un PNJ con información en el momento adecuado o una súbita amenaza relacionada con la trama puede volver a ponerles en el camino correcto rápidamente.

En cualquier caso, tantea constantemente a los jugadores y trata de percibir su estado de ánimo. Si el desarrollo de la historia les resulta lento y comienzan a aburrirse, siempre puedes introducir más escenas de acción que les animen. Si por el contrario no pueden con el ritmo frenético de la partida, alarga las situaciones narrativas y de planificación.

Crear aventuras propias

La creación de historias completamente originales puede consumir una gran cantidad de tiempo y esfuerzo, pero sin duda es una de las principales motivaciones de casi todo DJ creativo. Los mejores relatos de *Far West* representan a los aventureros abriéndose camino por un territorio hostil, acechados constantemente por el peligro, superados por titánicas fuerzas naturales y sujetos a los vaivenes caóticos de la sociedad fronteriza. Durante este viaje, los individuos aprenden a conocerse a sí mismos y luchan con uñas y dientes por dar forma a un mundo en imparable evolución, haciendo lo que sea necesario. Los niños se convierten rápidamente en adultos y aquellos que sobreviven y logran prosperar pronto son considerados auténticos héroes y mitos de la Frontera.

Gracias a la mezcla de elementos realistas y cinematográficos, las aventuras de *Far West* deberían emular a un tiempo el ritmo y el estilo narrativo de las mejores películas y libros del género y, a la vez, ser auténticas crónicas de la Frontera. Aunque es una tarea complicada, existe una gran cantidad de películas, series, cómics y libros de los que obtener inspiración (de los que puedes encontrar algunos ejemplos en la sección 'Apéndices', pág. 376 y 380) para casi cualquier tipo de partida que puedas imaginar: acción hollywoodiense, misterios detectivescos, realismo histórico, conjuras políticas o económicas e incluso el terror. Utiliza también los datos históricos a tu conveniencia. La realidad de la vida en el Oeste casi siempre supera a la ficción y proporciona infinidad de ideas para realizar diferentes aproximaciones al tema.

El primer paso, por tanto, consiste en decidir el tono y el estilo de partida que deseas. Ahora ya puedes construir la historia.

La trama

En primer lugar, estipula el esquema general de la historia, desprovista de momento de detalles, personajes, lugares y encuentros concretos, que irás determinando una vez que tengas claro "de qué va" la partida. Aunque las ideas puedan parecer infinitas en principio, en realidad la mayoría de las buenas historias de héroes utilizan o combinan una serie de aspectos comunes en el género de aventuras, que luego se desarrollan en detalle de diferente manera. Algunas tramas que pueden funcionar para *Far West* son:

- **Búsquedas:** localizar el ganado robado de un rancho de la región, recuperar el dinero desaparecido del banco de Wichita, dar con la banda de Black Jack, rescatar a la sobrina de Ethan Edwards, encontrar el espíritu del ciervo o una manada de bisontes son clásicas misiones en las que es preciso localizar a algo o a alguien. Por lo general, permiten una buena combinación de habilidades exploratorias sobre el terreno, dotes detectivescas y, en algunos casos, destreza con las armas. Estas historias pueden continuarse fácilmente con otras tramas una vez que los PJ han encontrado aquello que buscaban.
- **Exploraciones y viajes:** guiar una caravana hacia Oklahoma, trasladar una manada de reses hacia Kansas, abrir un nuevo paso en la montaña para el ferrocarril, montar un puesto comercial en un territorio remoto o el traslado estacional del campamento de la tribu pueden dar origen a multitud de situaciones emocionantes. Generalmente, en el inhóspito mundo del Oeste, todo viaje es una aventura y da pie para introducir numerosas subtramas o mezclar situaciones: desde accidentes y ataques hasta desapariciones misteriosas.
- **Misterios:** averiguar quién está detrás del incendio del almacén, descubrir una red de falsificadores, desenmascarar a un saboteador, resolver unos crímenes atroces, averiguar por qué desaparecen los viajeros en el camino o desvelar el origen de una enfermedad en la tribu constituyen aventuras de misterio que requieren de los aventureros buenas dotes

comunicativas, sutileza y grandes dosis de investigación. Los misterios resueltos, fácilmente pueden conducir a complejas historias con maquiavélicos complots que requieran búsquedas, labores de protección y, por supuesto, más investigación.

- **Protección y disuasión:** proteger un transporte valioso, impedir que la banda de pistoleros tome la ciudad, reventar una huelga de mineros, evitar el asesinato del presidente, disuadir a los sioux de atacar a los colonos o impedir que estos se establezcan en los territorios de la tribu pueden permitir al grupo utilizar tanto sus habilidades tácticas como diplomáticas. Combinan bien con historias de misterios y complots y, generalmente, cuando una misión de escolta sale mal, suele desembocar en nuevas aventuras para dar con los culpables.
- **Venganza y oportunismo:** devolver el golpe a los Hatfield, robar el envío del comerciante rival, sabotear los progresos de la Central Pacific, asaltar un banco o vengar la muerte de un miembro de la sociedad guerrera suelen lanzar a los aventureros de lleno en la acción, trabajando muchas veces como revólveres a sueldo. Sin necesidad de realizar demasiadas preguntas, las habilidades necesarias son obvias.

El gancho

Es evidente que la historia debe contener algún elemento que despierte el interés de los aventureros para embarcarse en ella. A veces estas motivaciones de la trama no son evidentes para todos los miembros del grupo, o éstos poseen determinados objetivos particulares que no están seguros de cumplir en la historia. Dedica un tiempo a dialogar con ellos y averiguar qué les impulsa, para preparar ganchos adecuados que les resulten atractivos y les empujen a ensillar sus caballos y ponerse en marcha. Dispón de varias alternativas que pongan las cosas más fáciles. El dinero, escaso casi siempre en los bolsillos de los aventureros, suele ser un buen motor, pero no el único. El afán de justicia, la curiosidad, la lealtad, el pago de un favor o la venganza también pueden ser incentivos muy adecuados, proporcionando además matices más personales a la partida.

El desarrollo

Los acontecimientos, encuentros específicos, lugares y personajes dan vida a la historia y es la parte complicada del trabajo. Si no quieres que la trama sea demasiado obvia y se desarrolle de forma muy lineal, puedes incorporar pequeñas historias secundarias que, aunque no relacionadas con el relato principal, dan mayor verosimilitud a la partida y desconciertan en cierto modo a los aventureros.

La aventura debe comenzar con una escena inicial que sirva de catalizador y que dentro de lo posible predisponga a los jugadores a participar. Debe crear cierta expectación por lo que viene por delante y, por supuesto, debe ofrecerles un gancho que les motive. Puede comenzar a raíz de una escena de acción donde ya deben colaborar juntos o tratarse de una propuesta más tranquila, pero interesante. Por ejemplo, en lugar de que un ganadero les aborde directamente para ofrecerles un trabajo, el grupo es testigo del desplante de otro vaquero, que discute y arroja unas monedas a la cara del patrón. Este momento despierta su interés, y al preguntar por lo sucedido, el pobre hombre indica que no encuentra hombres para recuperar un ganado robado por los indios, ya que todos encuentran la misión demasiado peligrosa. Pocos aventureros se resistirán a la perspectiva de la paga y al prestigio de llevar a cabo una acción audaz y valerosa.

Al mismo tiempo, debes elaborar una buena escena final. Muchas aventuras son juzgadas por su conclusión, en la que los jugadores esperan que todo se resuelva y no queden cabos sueltos. Un clímax apropiado, con enfrentamientos épicos, escapes por los pelos o grandes secretos y sorpresas revelados, puede salvar hasta las historias más mediocres. Incluso cuando se traten de aventuras "de paso" como parte de una campaña, procura dotarlas de un final que deje a tus jugadores con ganas de más: una nueva e importante pista que seguir o un malvado que se escapó en el último combate harán que te pregunten constantemente por la siguiente sesión de juego.

Para conducir la trama sin que resulte monótona o aburrida, necesitas que sucedan cosas y que aparezcan personajes interesantes. Los acontecimientos deben ir sucediéndose de forma natural, alternando situaciones narrativas (obtención de información, negociaciones, vigilancias o seducción) con la acción táctica (allanamientos, combates y emboscadas o persecuciones). Cada acontecimiento puede tener su propio ritmo y estilo, pero lo importante es que mantenga a los jugadores con la sensación de estar haciendo algo y de que avanzan en el desarrollo de la historia.

Plantea las escenas de acción para que puedan ejecutarse de forma rápida y trepidante, sacando partido a la agilidad de las reglas y calibrando la dificultad que deben suponer en cada momento para los PJ. Para valorar la potencia de los oponentes, considera el equipo y el armamento del grupo y valora cómo les ha ido en encuentros anteriores, para conseguir un enfrentamiento equilibrado que resulte divertido. Un encontronazo casual con tres o cuatro indios perdidos no debería lastrar tanto al grupo como para mermar sus fuerzas y complicar los enfrentamientos importantes con grupos de PNJ relevantes.

En los encuentros narrativos introduce numerosa información y datos diversos, relevantes o no, y deja que los aventureros disciernan qué utilizar o qué camino seguir, de esta forma valorarán más este tipo de situaciones y, después de todo, siempre puedes reconducir la situación planteando nuevas pistas.

La verosimilitud de los encuentros depende en gran medida de la elaboración del escenario y la caracterización de los PNJ. Aunque pueden parecer tareas mecánicas, dedicar un especial detalle a estos elementos suele ser la clave del éxito.

Preparar localizaciones

El escenario otorga el ambiente y debes elegir el adecuado para cada escena o acontecimiento. Eso obliga a conocer los diferentes entornos geográficos de la Frontera.

No es lo mismo una persecución por un cañón de Nuevo México que en las zonas altas de Dakota. Primero, determina los territorios por donde ha de transcurrir la trama y luego estudia su posible orografía para asignar lugares y ambientes concretos a cada encuentro o situación. Aunque pueden repetirse varios encuentros diferentes en un mismo ambiente, intenta que al menos haya dos o tres diferentes en la partida. El cambio de ubicación conlleva un posible viaje del grupo con más posibilidades de encuentros y ayuda a romper la monotonía.

Para las localizaciones en campo abierto ten en cuenta la climatología. La lluvia, el viento o la nieve pueden añadir atmósfera y condicionar el encuentro, además de otorgar un aspecto nuevo al juego. No todos los enfrentamientos han de producirse a plena luz del sol, así que elige las circunstancias dramáticamente apropiadas en cada momento.

Describe y considera con detalle los accidentes del terreno y tómate tu tiempo para realizar mapas detallados que poder proporcionar a los jugadores. No hace falta que sean un prodigio artístico, pero sí que muestren la ubicación de los diferentes elementos, aunque sea de forma esquemática. Cuanto más trabajes ahora, menos necesitarás improvisar en el momento de la partida y más satisfactoria resultará la escena.

Las localizaciones interiores deberían reflejar los ambientes oscuros, relativamente angostos y poco iluminados de los edificios de la Frontera. Al igual que con el exterior, elabora la composición y disposición del mobiliario, las posibles entradas y salidas y la iluminación disponible (recuerda que los incendios son más una certeza que una posibilidad en caso de lucha). Maniobrar puede resultar complicado, así que en los planos que traces puedes incorporar las ubicaciones de los PNJ y que todo quede más claro en el momento de la acción.

Intenta no utilizar siempre el mismo tipo de edificio. Las cantinas, hoteles, establos y otras viviendas del Oeste tienen formas y estructuras tan diversas como sus propietarios y, en ocasiones, se adaptan a los materiales de construcción disponibles. Cada lugar que visiten los aventureros debe parecer distinto de forma que deje su propia huella en la partida.

Preparar PNJ

En la mayoría de ocasiones las buenas historias lo son en la medida en que incorporan secundarios de lujo. Personajes como Stumpy *(Río Bravo)*, Raza *(Los profesionales)* o Cheyenne *(Hasta que llegó su hora)* elevan y dan carácter a la narración y cuanto más creíbles son los figurantes, más sencillo les resulta a los jugadores sumergirse en la trama. Por tanto, la generación e interpretación de los personajes no jugadores es una tarea esencial que requiere tiempo y una adecuada planificación.

Los PNJ no son únicamente los oponentes del grupo de jugadores, también son los conductores de la historia, facilitadores de pistas e información y el grueso de la población viva de la Frontera. Un campamento minero o una ciudad ganadera no son nada sin el fragor de su población que es la que, en definitiva, le otorga su carácter.

Para cada encuentro o ubicación prepara los secundarios que sean necesarios. Trabaja especialmente en las diferentes personalidades, estadísticas y aspectos físicos de aquellos que sean más importantes y vayan a tener mayor contacto con los aventureros. Aunque otros PNJ apenas tengan peso en la historia, tenlos también en consideración y toma notas e ideas someras para su interpretación o uso. Recuerda que debes transmitir la idea de un mundo vivo, con sus habitantes centrados en sus tareas, deambulando de acá para allá, que en cualquier momento pueden relacionarse con los aventureros. Además, como no todos los encuentros o interacciones tienen por qué estar orientados a la trama, es buena idea disponer siempre de un buen surtido de tipos de la Frontera para ejercer como extras ocasionales.

Piensa con detenimiento en cada PNJ, empezando por su aspecto físico. Esto ayuda a tener una imagen mental de inmediato y es más sencillo luego asignarle unas estadísticas y una personalidad. La mayoría de los hombres fronterizos lucen rostros envejecidos que no transmiten su edad real, curtidos por el trabajo al aire libre y cubiertos por bigotes, barbas y peinados descuidados. Utiliza cicatrices, gestos y rasgos físicos peculiares. No olvides que los que lleven más tiempo ahí fuera habrán sufrido lo suyo. El aspecto de las mujeres no es mucho mejor. La mayoría apenas van maquilladas y suelen llevar el pelo recogido a menos que sean prostitutas.

En cuanto al vestuario, los hombres trabajadores y solteros visten la misma ropa descuidada durante muchos meses y casi ninguno cambia su ropa interior. Los tonos son oscuros o neutros, con gran predominio de grises, negros y verdes. Los

comerciantes e individuos de mejor posición quizás pueden permitirse un atuendo nuevo (o limpio) y algo más estiloso, pero no suele ser demasiado colorista y sólo algunos jugadores y prostitutas lucen atuendos extravagantes. Recuerda que, después de todo, *Far West* se ambienta en plena época victoriana y las costumbres y modas están imbuidos por ella. Por tanto, asociar alguna pieza especial de vestuario a un PNJ determinado suele funcionar bien como llamada de atención.

Aunque todas las personalidades tienen cabida, el fronterizo medio es un tipo simple y rudo, acostumbrado al trabajo duro y de carácter relativamente reservado, que se transforma cuando consume bebidas alcohólicas (algo que sucede siempre que hay ocasión). Las mujeres tienden a ser mucho más sociables, pero casi siempre por necesidad. Las pocas solteras que no ejercen como prostitutas, chicas de *saloon* o se han lanzado a la aventura trabajan limpiando o lavando mientras se afanan en encontrar un posible marido que pueda mantener una familia. Las casadas, consideradas mujeres mucho más respetables, no llevan mejor vida, en un ambiente sin comodidades y con grandes restricciones sociales que las hacen caer en adicciones secretas. Cuando pienses en la personalidad y motivaciones del PNJ, imagina cómo ha llegado a ser como es, seguramente hay razones en su infancia o su pasado para ello. Asígnales actitudes y comportamientos exagerados y unos objetivos claros para la aventura, ya que son más fáciles de interpretar y los aventureros los identifican con más facilidad. Con todos estos datos, será mucho más fácil saber cómo deben reaccionar en su relación con los aventureros o en distintas circunstancias.

Aunque el DJ dispone de libertad total para considerar los aspectos, estadísticas y puntuaciones de habilidad de los PNJ a su conveniencia y como considere oportuno, a continuación se incluyen algunas categorías a modo de guía.

Figurantes o carne de cañón

Personas anónimas, transeúntes o gente corriente sin peso específico en la historia y sin demasiado diálogo. Si se les dota de más participación y carácter, resultan ideales para dar vida al escenario, crear tramas secundarias o despistar a los aventureros. Cuando se presentan como oponentes, aunque numerosos, no suponen una gran amenaza. Para crear estos personajes, en la mayoría de los casos, sólo se necesita un par de pinceladas y ni siquiera suele ser preciso indicar sus características o habilidades. Sus motivaciones tienden a ser sencillas y evidentes.

Ejemplo: una pareja que pasea por la calle del pueblo, los parroquianos habituales de la cantina, los pasajeros de un barco de vapor o una turba de obreros descontentos.

Características: al tratarse de personas del montón, ninguna característica debería destacar especialmente (con una puntuación no superior a 14, por ejemplo). Reparte un máximo de 60 puntos entre ellas.

Habilidades: sólo poseen destrezas específicas para las acciones concretas que deben usar: hasta 4 habilidades con un máximo de 45% en ellas.

Actores de reparto

Personajes de tipo medio con mayor contacto directo con los aventureros. Disponen de información relevante o medios prácticos que aportar a la trama, o para generar historias paralelas. Aunque no todos tienen por qué poseer nombre y apellidos, su descripción y motivaciones deben estar mejor desarrolladas, de forma que los aventureros puedan empatizar con ellos. Aun siendo teóricamente inferiores en cuanto a estadísticas y habilidades, como aliados de los PJ pueden resultarles de utilidad cubriendo sus debilidades en ciertas habilidades o conocimientos; como oponentes, además de ser los PNJ más habituales con los que pueden combatir, pueden llegar a causarles problemas.

Ejemplo: el barman de la cantina, un sabio chamán, el dueño de la tienda, los vaqueros bravucones a sueldo del terrateniente del lugar.

Características: los actores de reparto se sitúan ligeramente por encima de la media y sus características pueden alcanzar como máximo los 16 puntos. Reparte hasta 70 puntos entre ellas.

Habilidades: hasta 8 habilidades con un máximo de 60% en cada una suelen ser más que suficientes para definir lo que saben o pueden hacer.

Secundarios y antagonistas

Su implicación y participación son esenciales en el desarrollo de la historia y se pueden considerar como otros protagonistas en la misma. Muchas partidas comienzan con un secundario como contacto o vehículo de la trama y los verdaderos antagonistas de los personajes (o malos de la película) son también personajes de este tipo.

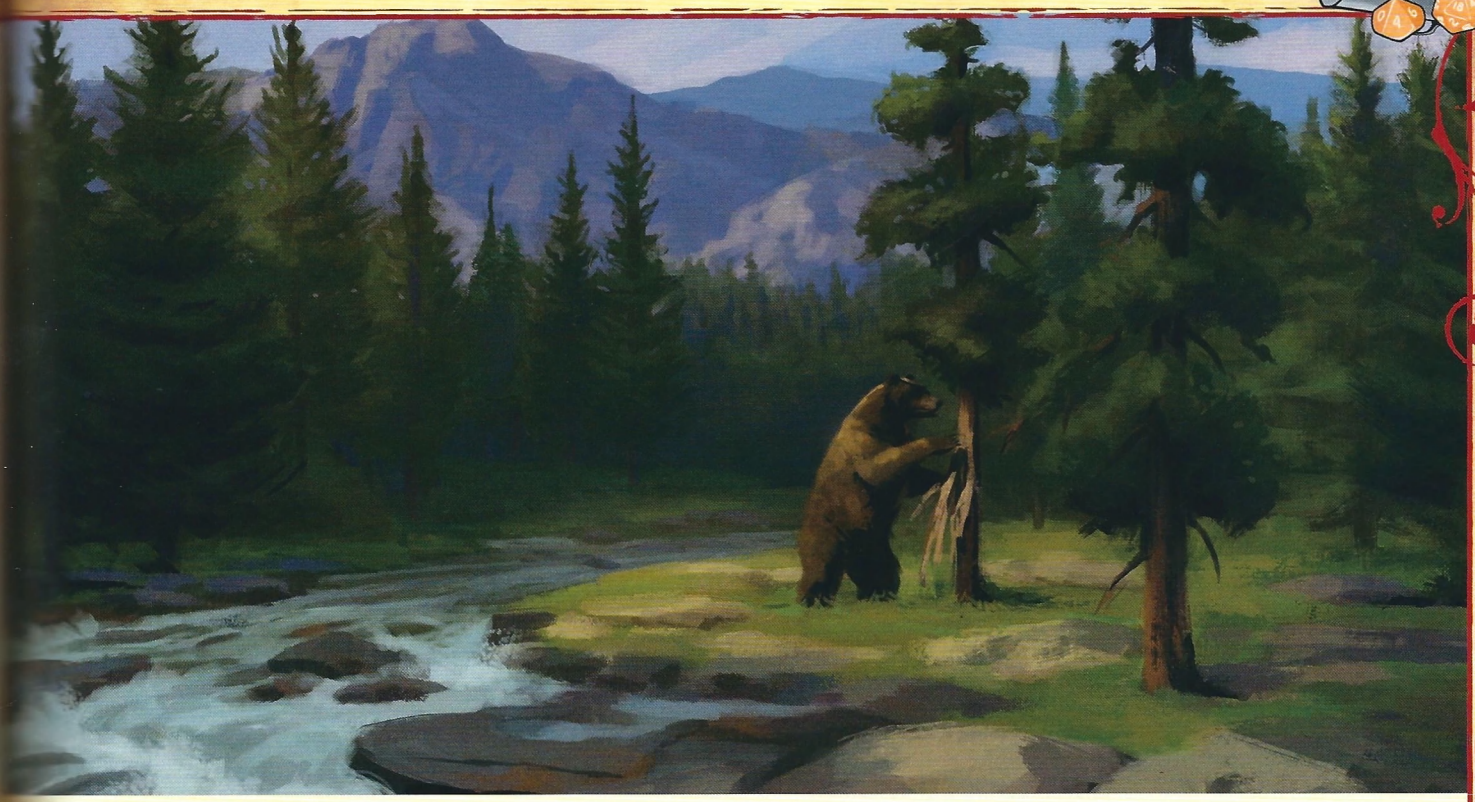
No hay un límite para la cantidad de secundarios que participan en una aventura, pero a mayor número, más trabajo para el DJ. La creación de los protagonistas secundarios suele necesitar el mismo nivel de detalle que el de un personaje jugador y como DJ debes definir sus personalidades, motivaciones, comportamiento y reacciones características.

A la hora de interpretarlos, estos personajes también son los que demandan mayor intensidad y trabajo por tu parte para que resulten lo suficientemente creíbles a los aventureros y se sitúen a su altura, tanto como aliados como si se trata de temibles enemigos. Aprovecha para enriquecer sus descripciones con rasgos físicos especiales, utiliza acentos raros o hazlos moverse o gesticular de formas particulares. Ten en cuenta que, en muchas ocasiones, lo que hace memorable una partida son precisamente los secundarios que dejan huella en los jugadores.

Ejemplo: el lugareño que acude a solicitar ayuda a los héroes, el jefe de guerra indio, el pistolero a sueldo del terrateniente o el cabecilla de una banda de forajidos.

Características: pueden ser iguales o superiores a las de los PJ. Reparte 80 puntos entre ellas sin limitaciones.

Habilidades: los secundarios pueden poseer tantas habilidades como les sean necesarias con un máximo de 85% en cada una de ellas.



Anota todos los datos e información relevante en la ficha de PNJ de la pág. 372 para poder consultarlos rápidamente y tenerlos a mano en el momento preciso que sea necesario que actúes o realices tiradas con ellos.

Monturas y animales salvajes

La cultura del Oeste es totalmente inconcebible sin la presencia de caballos y mulas, por lo que es un requisito fundamental para esta aventura. Haz ver a los jugadores la importancia del correcto cuidado de sus monturas y supervisa que lo lleven a cabo de forma regular. Para ellos deberían ser casi como otro miembro del grupo y una de sus posesiones más valiosas. Al mismo tiempo, inclúyelos en las descripciones de las poblaciones más grandes, donde siempre debería haber alguna carreta circulando, coches de caballos o jinetes. En los trayectos en campo abierto, de cuando en cuando, permite que vislumbren una manada de animales salvajes y tiéntales con hacerse con alguno para el grupo o para sacar un buen beneficio. Cuando lleven exceso de equipo, aconseja el uso de mulas de carga, como práctica habitual de la época. Quién sabe, quizás algún PNJ puede alquilarles alguna a buen precio.

Dedica tiempo a crear y personalizar las monturas de los oponentes más importantes de los personajes jugadores. Utiliza razas y valores diferenciados para que, como los aventureros, las valoren y reaccionen ante su daño o pérdida. Aquellos PNJ de menor importancia pueden emplear animales genéricos con valores medios que puedes encontrar en la págs. 222-224.

Por otro lado, los territorios casi vírgenes estadounidenses hierven con infinidad de animales salvajes. Prepara algún encuentro con ellos en campo abierto para otorgarles cierto protagonismo ocasional o, directamente, delata su presencia. Un águila de cabeza blanca puede observar al grupo desde las alturas mientras éste avanza trabajosamente por la ladera de la montaña, o una cabra de las Rocosas sobresaltarse ante la proximidad de los aventureros. No dejes de recordar a los jugadores que la caza es un excelente recurso en el territorio, tanto para alimentarse como para conseguir prácticas y lucrativas pieles.

Para encontrar todas las características e información sobre las especies salvajes de la Frontera ve al capítulo 'La Vida Salvaje', pag. 351.

"Se busca"

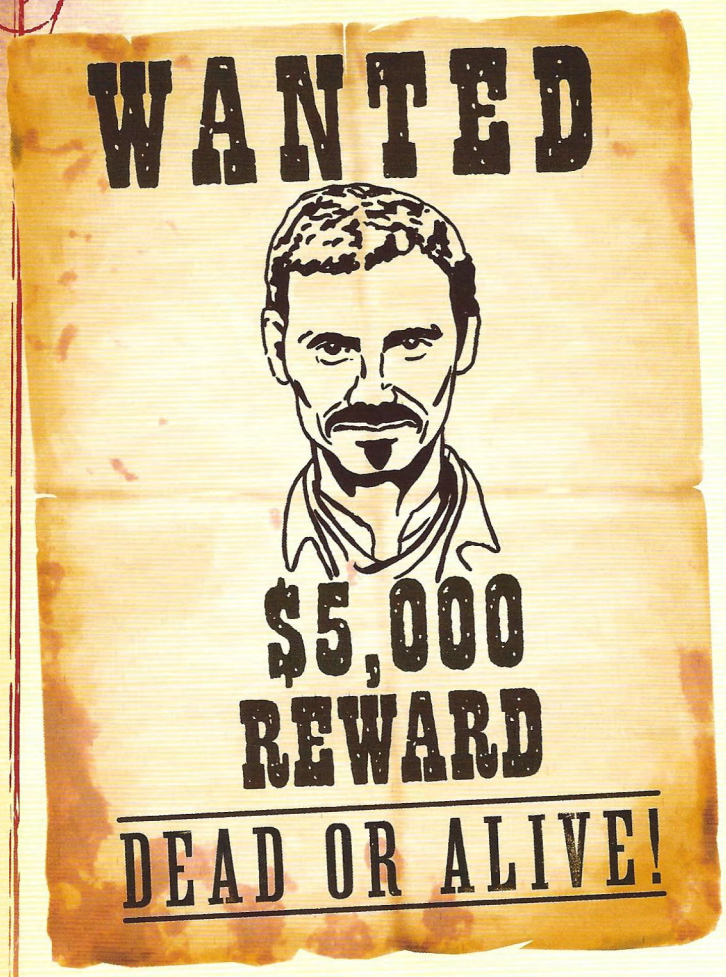
Generador de partidas rápidas

Ya has visto que tu labor como DJ no es sencilla y requiere bastante tiempo para la creación, planificación y preparación de aventuras que ofrecer a tu grupo. Normalmente los jugadores dan por hecho que has preparado concienzudamente una partida, incluso si no la has escrito tú mismo, conociendo todos los detalles y preparando PNJ, mapas y anotaciones. La realidad es que la mayoría de los DJ suelen disponer del mismo tiempo libre que el resto de su grupo de jugadores: más bien poco, de forma que cualquier ayuda suele ser siempre bienvenida.

Por ello, no son pocas las sesiones de juego en las que es necesario improvisar una partida con escasa información para conformarla. Este sistema de generación de aventuras consiste en un conjunto de tablas que permiten confeccionar aleatoriamente una partida básica clásica, nacida de cualquier cartel de "Se busca" en cualquier población del Oeste.

Es un sistema ágil y sencillo, ideal para crear aventuras rápidas entre sesiones de juego de campañas largas. También puedes utilizarlo como herramienta rápida para crear tramas paralelas en cualquier historia, cuando los aventureros se acerquen a una oficina del *sheriff* para consultar los pasquines de los delincuentes más buscados en la región.

Básicamente consiste en realizar una serie de tiradas en diferentes tablas que te dan la idea general sobre la trama de la



aventura, los personajes no jugadores principales y el escenario donde se desarrolla. Naturalmente, debes completar dicha información inicial para terminar de narrar adecuadamente la historia, incluyendo escenas, acontecimientos y encuentros intermedios que conduzcan la trama.

La combinación en las diferentes tablas puede ser calculada aleatoriamente o ser seleccionada ex profeso para dar una mayor coherencia a la historia, o para adecuar la trama al grupo de aventureros que participen en la misma. Los textos de cada entrada son únicamente descriptivos y puedes adaptarlos a tus gustos o necesidades ampliándolos con cuantas descripciones coloristas desees.

Procedimiento

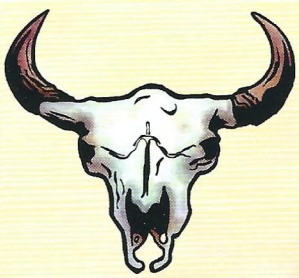
Para generar de forma aleatoria una partida con el sistema "Se busca" lanza en primer lugar 1d10 en la tabla *Se busca a* para determinar qué persona o personas se encuentran en busca y captura.

A continuación, establece el motivo por el que la ley lo reclama, lanzando primero 1d10 en la tabla *El delito* y, si procede, determinando después si el delincuente tiene compinches lanzando otro d10 en la tabla *La banda*.

Seguidamente, lanza de nuevo otro d10 en la tabla *Escondrijo* para identificar el lugar donde se oculta el delincuente o la banda, estableciendo de paso dónde se va a desarrollar la acción de su intento de captura.

Finaliza determinando las *Condiciones de la entrega* y la cuantía de la recompensa que se ofrece por el fugitivo.

1d10	SE BUSCA A
1	Un ciudadano de una pequeña ciudad en crecimiento. Puede tratarse de un granjero, pequeño propietario o empresario local sin antecedentes y con escasa habilidad en el manejo de un arma (entre 35 y 45%). (No realices tirada en *La banda*.)
2	Un ciudadano con cierta reputación de un municipio medio con una profesión liberal. Puede tratarse de un matasanos, periodista, picapleitos, político local o el dueño de uno de los hoteles o salones de la ciudad; posee algún antecedente de violencia y cierto conocimiento en el manejo de las armas (45 a 55%). (Realiza una tirada en *La banda* por si el delincuente está acompañado en el momento de la búsqueda, aplicando un -1 a la tirada.)
3	Un pequeño delincuente local, bandido o salteador de caminos que actúa solo en los alrededores de un pueblo, es reincidente y posee un conocimiento medio en el manejo de las armas (55 a 70%). (No realices tirada en *La banda*.)
4	Un delincuente habitual peligroso con cierta reputación en el condado (40% de reputación). Puede tratarse de un forajido o cuatrero que puede actuar solo o con un pequeño grupo de delincuentes que poseen un conocimiento medio en el manejo de las armas (50-65%). (Realiza una tirada en *La banda* para establecer cuántos hombres acompañan al malhechor en el momento de la búsqueda. Lanza en *El delito* 1d8 +2.)
5	Un delincuente habitual muy peligroso con bastante reputación en el condado. Puede tratarse de un pistolero, forajido o bandido (65% de reputación) que puede actuar junto a una banda de hombres, poseen un alto conocimiento en el manejo de las armas (60-75%). (Realiza una tirada en *La banda* por si el delincuente está acompañado en el momento de la búsqueda. Lanza en *El delito* 1d8 +2.)
6	Al líder de una pequeña banda de delincuentes habituales con cierta reputación (50%) en un condado y en los condados próximos, la banda está formada por 1d4+2 hombres. (No realices tirada en *La banda*. Lanza en *El delito* 1d8 +2.)
7	Una importante banda de delincuentes habituales con bastante reputación (75%) en la región donde se ubica la ciudad donde se ha emitido la orden de búsqueda (No realices tirada en *La banda*), el grupo lo forman 1d8+6 hombres con buen conocimiento en el manejo de un par armas de fuego (entre 65% y 85%). (Lanza en *El delito* 1d6 +4).
8	Se busca al líder de un grupo de excombatientes organizados y con buena disciplina militar. Son conocidos en varios estados por sus actividades delictivas y tienen varias cuentas pendientes además de por la que se les busca en esta ocasión (75% de reputación). El grupo está compuesto por 1d4+4 hombres que poseen formación táctica y conocimiento en dos armas de fuego y un arma blanca (65-80%). (No realices tirada en *La banda*.)
9	Un grupo de indios renegados (1d6+4 hombres) delinquen a lo largo de la frontera de varios estados. Están fuertemente armados y, aunque no poseen buena disciplina, son conocidos por la atrocidad de sus acciones (65% en reputación). Éste grupo posee un buen conocimiento en un arma de fuego y dos armas blancas (65-80%). (No realices tirada en *La banda*.)
10	El hijo de un hombre poderoso del condado. Su padre hará cuanto pueda para evitar que su hijo pise la cárcel y para ello no dudará en utilizar cualquier método. (Lanza en *La banda* 1d6+4.)



1d10	EL DELITO
1	Pequeño hurto, ofensa menor o portar armas en una pequeña ciudad donde están prohibidas. El delincuente ha podido participar en un pequeño hurto o se ha visto envuelto en una reyerta donde uno o varios ciudadanos han resultados heridos leves.
2	Timo, engaño o falsificación. El fugitivo ha participado en algún engaño o estafa que ha afectado a una parte importante de una población preponderante de un condado. Puede tratarse de la venta de falsos títulos de propiedad, participaciones en algún negocio o empresa, o algo similar que establezca el DJ.
3	Robo con intimidación o fuerte agresión. El delincuente ha herido de gravedad a uno o varios ciudadanos respetables de una destacada comunidad. El delito ha podido generarse por una discusión en una partida de cartas, al intentar cerrar un negocio, o algo similar a determinar por el DJ.
4	Contrabando. El criminal ha realizado negocios o comercio ilegal de varios productos de origen ilícito; puede tratarse de excedentes militares, material robado de alguna compañía del ferrocarril, o cualquier otra mercancía robada a una gran compañía. Existe un 50% de probabilidades que el propietario de la mercancía haya contratado a la agencia de detectives Pinkerton para recuperar los bienes y castigar a los delincuentes.
5	Agresiones con arma de fuego y daños personales a persona/s de buena posición en el condado. Los delincuentes han protagonizado numerosos altercados (puede tratarse de alteración del orden público, diversos robos, destrucción de la propiedad privada) en una importante ciudad, durante los altercados varias personas han resultado heridas.
6	Inculpado/s. Los fugitivos son buscados por un delito grave (un robo importante, un gran asalto) que no han cometido, pero del que han sido inculpados por una persona destacada de la comunidad local (un gran propietario, un político local, o una personalidad con buena reputación). A discreción del DJ queda establecer los motivos por los que se les inculpa y que pueden derivar en una aventura de mayor duración. Suma 100 $ a la recompensa.
7	Gran robo. Los delincuentes han protagonizado un sonado robo a una importante compañía de transporte (compañía de ferrocarril, diligencias o transporte fluvial), al Gobierno federal, o a un banco. Suma 100 $ a la recompensa y añade un 15% adicional a la reputación de los personajes por participar en la búsqueda del delincuente.
8	Asalto con fuerza y homicidio. El fugitivo o fugitivos han asaltado una oficina de telégrafo, banco, oficina del *sheriff* u oficina de alguna compañía importante, y durante el asalto ha resultado muerto algún empleado de forma accidental.
9	Asalto y violación. Los fugitivos ha cometido un asalto con violación durante su estancia en una localidad. La victima pertenece a una familia respetable que pagará 25 dólares extras para que los personajes salvaguarden el honor de la familia.
10	Asesinato. Los fugitivos han cometido uno o varios asesinatos por los que son buscados. Pueden haberse producido durante un robo, asalto o simplemente durante una disputa surgida por una partida de cartas regada por la bebida.

1d10	LA BANDA
0-1	Sin banda, huyó y se esconde en solitario.
2-3	Se esconde con un familiar, compinche o amigo que posee cierto conocimiento en el manejo de armas (no superior a 60%).
4-5	Se esconde con un par de familiares, compinches o amigos con un escaso conocimiento en el manejo de las armas (no superior a 45%).
6	El delincuente ha contratado a dos guardaespaldas mal encarados con cierta habilidad en el manejo de dos armas de fuego (no superior a 65%)
7-8	Le acompaña un pequeño grupo de hombres entre amigos y familiares (1d4+2) con un escaso conocimiento en el manejo de las armas (no superior a 45%).
9	Le acompaña un gran grupo de hombres 1d8+5.
10	Ha conseguido integrarse en otra comunidad y allí es una persona respetada. Por ello, sus nuevos vecinos no dudarán en salir en su defensa.

1d10	EL ESCONDRIJO
1	Se esconde en una zona próxima al lugar donde cometió el delito (a no más de una jornada de viaje a caballo), de densa vegetación, que conoce bien y que no dudará en usar para dar esquinazo a cualquiera que quiera dar con él.
2	Ha huido a una pequeña granja familiar próxima al lugar donde se le reclama (a un par de jornadas de viaje a caballo), donde se oculta bien pertrechado hasta que la cosa se calme. No dudará en parapetarse y abrir fuego contra todo aquel que le ande buscando.
3	Se esconde en una vieja mina en las montañas a tres jornadas a caballo de la ciudad donde cometió el delito. La vieja mina se encuentra abandonada desde hace años y posee una complicada estructura de túneles que pueden jugar una mala pasada a todo aquel que se adentre en ella.
4	Se cree que tomó o va a tomar un tren (a decisión del DJ) hacia una localidad próxima donde puede que vaya a reunirse con algunos conocidos (ésta es una buena oportunidad para el DJ de plantear una situación de acción en un tren o en una estación de tren).
5	Anda gastando sus dólares en un pequeño pueblo cercano al lugar donde cometió el delito. En esta localidad el delincuente es desconocido y pasa por un ciudadano respetable, por lo que podrá contar con la ley local de su parte.
6	Ha huido a una ciudad importante próxima donde perderse entre la población, se hospeda en una vieja pensión dejando pasar el tiempo para que su delito sea olvidado.
7	Ha decidido viajar al este para embarcar hacia Europa. El DJ puede decidir en qué parte del viaje se encuentra y situar a los PJ sobre su pista.
8	Ha cruzado la frontera y se encuentra en alguna pequeña localidad de México gastando sus dólares.
9	Se encuentra en un refugio de otros malhechores, que le dan cobijo. Realiza una tirada en La banda y suma el resultado al buscado y a sus acompañantes originales, si los tuviera.
10	Todo parece indicar que se esconde en un viejo pueblo abandonado donde trata de esquivar a la justicia.

1d10	CONDICIONES DE LA ENTREGA
1	Se le busca vivo o muerto y la recompensa se cobra íntegramente independientemente del estado en el que se entregue al fugitivo.
2-5	Se le busca vivo para juzgarle y no tendrá valor si se le entrega muerto, ya que posee información valiosa.
6	Se le busca vivo y tiene un buen número de recompensas sobre su cabeza. La competencia se dispara y es probable que más de un profesional no quiera perder la pieza. El fugitivo es perseguido por 1d4 cazadores de recompensas.
7-8	Se le busca vivo para juzgarle, aunque podrá ser entregado muerto cobrando la cuarta parte de la recompensa.
9	Se le busca con vida y entregarlo muerto sólo reportará la mitad de la recompensa.
10	Se le busca vivo por alguien directamente afectado por el delito que ha cometido. Esta persona pagará la recompensa con la intención de ejercer la justicia por su cuenta, lo que puede acarrear problemas con la ley. Los PJ deben decidir si entregar al criminal a la justicia, lanzando nuevamente una tirada en esta tabla con un -1.

Recompensa

Para calcular la recompensa que se ofrece por el delincuente, el DJ debe sumar los resultados de la tirada de la tabla *Se busca a* con el resultado de la tabla *El delito*, el número de secuaces que acompañan al fugitivo y la reputación del fugitivo si la tuviera. El resultado multiplicado por 5, añadiendo después cualquier cantidad indicada en alguno de los resultados de las diferentes tablas, para obtener la cantidad de dólares final por la cabeza del fugitivo.

EJEMPLO: *Antonio no ha tenido tiempo de preparar anticipadamente una partida de* Far West *y decide acudir al sistema "Se busca" para obtener las líneas generales de una sesión corta que satisfaga a su grupo de jugadores. Comienza lanzando 1d10 en la tabla* Se busca a *y obtiene un 8, de forma que la partida se organizará en torno a la búsqueda de un antiguo* jayhawker *con una amplia reputación delictiva (75%). Él y su banda formada por 8 hombres (1d4+4) han protagonizado varios asaltos con fuerza entre los que se ha producido un homicidio (resultado 8 en la tabla* El delito*) y las últimas noticias los ubican en una antigua mina de cobre abandonada a tres jornadas de Coopertown. Se le busca para ser entregado vivo a la justicia, pague por sus crímenes y delate a sus compañeros de fechorías durante la guerra (resultado 3 en la tabla* Condiciones de la entrega*).*

La recompensa ofrecida la calculamos sumando el resultado de la tabla Se busca a *más el resultado de la tabla* El delito *más el número de secuaces que acompañan al delincuente, añadiendo la reputación y multiplicando el resultado por cinco. En este caso: (8+8+8+75)x5 = 595 dólares. Sin duda, un jugoso botín para una sesión de juego exitosa.*

Experiencia

Conforme los PJ viven aventuras, utilizan habilidades y resuelven problemas se vuelven más experimentados y sus habilidades tienen la posibilidad de mejorar.

Cada vez que se supera una tirada de habilidad con éxito el jugador tiene derecho a marcar la estrella que figura a su derecha para indicar que, tras la aventura, puede beneficiarse de la experiencia. Cada habilidad sólo puede marcarse como ejecutada con éxito una vez por partida (o sesión de juego, según determines comow DJ al inicio), independientemente de que sus pruebas se superen más de una vez durante el transcurso de la misma.

Al finalizar la partida, como DJ debes otorgar a cada jugador una cantidad de puntos de experiencia que varía en función de la dificultad general de la historia, los objetivos logrados en la misma y la calidad en la interpretación que el jugador haya realizado de su papel.

Aunque lo ideal es realizar la asignación de puntos por cada aventura completada, en el caso de campañas o aventuras especialmente largas, puedes realizar repartos parciales en ciertas sesiones de juego cuando los aventureros alcancen algún punto trascendente o significativo de la historia.

ASIGNACIÓN DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

Dificultad de la aventura	PE
Normal o sencilla	5
Complicada	8
Difícil y arriesgada	12
Muy difícil y peligrosa	15
Resolución	**PE**
No se cumplieron los objetivos	0
Se cumplieron algunos objetivos (la mitad o menos)	2
Se cumplieron la mayoría de los objetivos (más de la mitad)	4
Se cumplieron todos los objetivos y se resolvió la trama	6
Intervención del personaje	**PE**
Discreta (lo justo intervino y con pocas aportaciones)	0
Normal (bien pero sin destacar)	3
Destacada (con frecuentes y útiles aportaciones)	5
Brillante (ideas e intervenciones clave)	10
Interpretación	**PE**
Mala (saliéndose del papel)	-2
Insulsa (correcta pero sin detalles)	0
Creíble (viviendo el papel)	2
De método (profundizando y enriqueciéndolo con matices)	5

Cada jugador calcula la suma total de puntos que acumula y después puede utilizarlos para aumentar las puntuaciones de sus habilidades. A mayor puntuación en una habilidad, más complicado resulta aprender algo nuevo y lograr que progrese. El coste de aumentar los porcentajes de las habilidades se indica en la tabla siguiente.

COSTE DE PROGRESO EN LAS HABILIDADES

Puntuación actual en la habilidad	PE necesarios para aumentar la habilidad un 1%
01 – 50%	1
51 – 65%	2
66 – 80%	3
81 – 95%	4
96 – 105%	5
106 –115%	6
116 – 125%	7
126 – 135%	8
136 – 145%	9
146 – 150%	10

Puntos de hazaña

Los aventureros son héroes por encima de la media, hechos de una pasta especial que les hace ser capaces de enfrentarse a situaciones que para los demás son, sencillamente, impensables. Para salir airosos de las situaciones más duras y extraordinarias, los personajes jugadores cuentan con los Puntos de hazaña que resumen su determinación y coraje especiales.

Cuando generas tu aventurero, dispones automáticamente de dos Puntos de hazaña que puedes utilizar en cualquier momento de la aventura para modificar una situación en tu provecho. Con un PH es posible:

- Eliminar todos los modificadores negativos para una tirada cualquiera. De esta manera lanzas siempre por la puntuación normal de la habilidad o característica a la que, además, puedes seguir aplicando los modificadores positivos que existieran.
- Si no hay modificadores adicionales negativos, sumar un 20% adicional a cualquier habilidad o característica para realizar la tirada. No es posible acumular dos Puntos de hazaña para doblar el modificador positivo.
- Superar automáticamente cualquier tirada de *Aguante* o Redaños, ignorando de esta manera todos sus posibles efectos.

El uso de los PH implica actuar como un héroe y por ello, si se utilizan para resolver situaciones triviales o con una finalidad puramente egoísta, no se recuperan, perdiéndose para siempre.

Al final de la aventura puedes devolver aquellos puntos gastados en momentos que hayan sido útiles de forma significativa para el desenlace de la historia o en acciones en las que el aventurero ha puesto en riesgo su propia integridad física para ayudar o beneficiar a otros.

Además, siempre que se hayan logrado los objetivos de la historia, todo personaje que haya realizado un acto considerado heroico (una acción arriesgada y desinteresada o de importancia excepcional para la consecución del éxito del grupo), sin echar mano de sus Puntos de hazaña, gana un punto adicional al final de la misma. Ningún aventurero puede acumular en ningún caso más de cinco Puntos de hazaña, de forma que una vez alcanzado ese límite, no se pueden seguir obteniendo a menos que se gaste alguno.

Debes procurar ser cuidadoso con la recuperación y asignación adicional de Puntos de hazaña, ya que si los otorgas con excesiva facilidad, al final perderán su razón de ser, logrando el efecto contrario, y haciendo que los aventureros actúen movidos por la recompensa en lugar de por la consecución de los objetivos reales de la partida. Para ello, analiza cuidadosamente la actuación del grupo, razonando y comentando con tus jugadores las situaciones que realmente son merecedoras de recuperar o ganar puntos.

Regla opcional

Carga y cansancio

En general, la incidencia sobre el Aguante y las acciones de los aventureros debido al equipo transportado se ignora de forma general siempre que entre dentro de los límites de la lógica. Si no quieres complicarte la vida, pero quieres evitar abusos, puedes tener en cuenta que un personaje con una carga obviamente superior a lo normal sufra un modificador adicional genérico de entre -10 y -30% (según lo que consideres "a ojo" que pretende llevar consigo) a todas sus acciones y tiradas de Redaños y Aguante contra cansancio.

Si deseas o necesitas más detalle, puedes tener en cuenta, de forma más precisa, el peso de cada uno de los objetos que lleve encima el PJ. En el caso de las armas, en la mayoría de las descripciones del capítulo 'Hadware Store' (pág. 143) se incluyen sus pesos correspondientes, aunque pueden usarse también los valores aproximados indicados en la tabla de este apartado. Para el resto de piezas de equipo utilizamos un baremo aproximado, clasificando cada elemento en una categoría general que utiliza pesos máximos para agilizar el proceso. Una vez que hayas calculado el peso total del equipo del aventurero, comprueba si supera su capacidad de Carga normal.

ASIGNACIÓN DE PESO Y TAMAÑO RELATIVOS PARA OBJETOS

Armas (genérico)	Peso aprox.
Derringer o pistola de bolsillo (sidehammer)	0,5 kg
Pistola o revólver pequeño (Sharps, Colt Navy, Lefaucheux)	1 kg
Pistola o revólver medio (Colt Army, Starr DA, S&W 3)	1,5 kg
Pistola o revólver pesado (Colt Paterson, pistola Springfield)	2 kg
Carabina o rifle ligero (Volcanic)	2,5 kg
Carabina media (Spencer, Springfield, Sharps)	3,5 kg
Rifle medio o carabina pesada (Winchester)	4 kg
Rifle pesado (mosquete del ejército)	5 kg
Escopeta normal media	3,5 kg
Escopeta recortada (de 1 mano)	2 kg
Equipo (genérico)	**Peso aprox.**
Ropa, incluido el calzado	2 kg
Objetos muy ligeros (reloj de bolsillo, balas)	hasta 0,5 kg
Objetos ligeros (libro, cuchillo, cantimplora, prismáticos)	hasta 1,5 kg
Objetos medios (martillo de mano, pala)	hasta 3 kg
Objetos pesados (palanca)	hasta 6 kg
Objetos muy pesados (silla de montar, caja de herramientas, saco de cereales, tonel de cerveza)	hasta 15 kg

Si el PJ transporta más peso del que puede acarrear, aplica un -10% adicional a todas sus acciones por cada 10 kg completos que superen su capacidad de Carga. Estos penalizadores se tienen en cuenta hasta que el aventurero se deshaga de la carga sobrante y además de a todas las habilidades y acciones, también se aplica a cualquier tirada de Aguante habitual contra cansancio (como en persecuciones) o que deba realizarse por condiciones adversas (como frío o calor extremos) y a las tiradas de Redaños.

Capítulo Sexto

Reses y Cowboys

La ganadería y el rancho del Salvaje Oeste

"—...así que si quiere estos caballos, se los vendo. ¿Ha traído oro? ¿Plata?
—No. Sólo plomo."

—Neemo y John Chisum (Lloyd Batista y John Wayne, *Chisum*. Andrew V. McLaglen. 1970)

El vaquero es, probablemente, el símbolo más representativo del Salvaje Oeste y su figura, la mayoría de las veces idealizada exageradamente, suele ser la protagonista de muchas de las historias de la Frontera. Sin embargo, a pesar de su imagen romántica, el trabajo de *cowboy* ha sido bastante mal considerada durante bastante tiempo. Tratar con el ganado no es precisamente una tarea glamurosa y la dura vida del vaquero incluye, entre otras delicadezas, manejar diariamente un buen número de reses, marcarlas, limpiar los establos o asistir en los partos de los animales.

A partir de la década de 1860, con la necesidad de abastecer de carne a la nación, la vida de los hombres que trasladan el ganado de Texas a los centros de distribución de Kansas comienza a ser más conocida. Al principio, son los propios *cowboys* quienes comparten entre ellos, casi de forma tímida, su mundo e idiosincrasia, con canciones o relatos propios alrededor de la hoguera en el campo, en sus barracones o, cuando tienen oportunidad, en sus visitas a los salones. Para finales de siglo, coincidiendo con la mayor efervescencia de las ciudades ganaderas, las novelas de diez centavos y los populares espectáculos del Salvaje Oeste transforman esas historias y a estos trabajadores corrientes en héroes y villanos de relatos que, muchas veces, poco tienen que ver con su auténtica realidad cotidiana.

La ganadería fronteriza

Aunque la aparición de las conocidas y violentas ciudades ganaderas de Kansas se produce tras el final de la Guerra Civil, la tradición ranchera de los territorios al oeste del Misisipi viene de lejos. Los rancheros y el negocio de las reses al oeste del Misisipi tienen una historia de algunos cientos de años a sus espaldas. En los siglos XVI y XVII los españoles llevan ganado (bueyes, corderos y cerdos) en sus expediciones por Nuevo México y Texas que, por diferentes causas, muchas veces acaban por dispersarse por los territorios, creciendo libres y salvajes. Las misiones crían en sus pastos decenas de miles de cabezas de ganado y aparecen los primeros vaqueros, en su mayoría, nativos y *ciboleros* (mestizos de México), que establecen muchas de las costumbres y técnicas que luego siguen sus colegas norteamericanos posteriores.

En el último tercio del siglo XVIII y comienzos del XIX se favorece la actividad ganadera en el sudeste de Texas y parte de Luisiana, concediendo terrenos a rancheros mexicanos que proporcionan sus animales a los territorios del Este consolidando el negocio de la cría de reses. Sin embargo, al mismo tiempo y especialmente tras pasar los territorios a manos mexicanas (1821), los rancheros han de defenderse de las numerosas incursiones indias (especialmente de apaches y comanches) y la creciente presencia de colonos angloamericanos atraídos por la fácil adquisición de tierras. Estos primeros rancheros estadounidenses pronto adoptan las técnicas y métodos ganaderos mexicanos que, con el tiempo y algunas aportaciones propias, acabarán por constituirse en la forma de vida del vaquero fronterizo.

Los nuevos rancheros texanos obtienen grandes extensiones de tierra a precio muy bajo o directamente en tierras indias y pronto comienzan a cruzar sus animales de origen inglés o francés con ejemplares salvajes descendientes del ganado español, configurando una raza propia que acaba por conocerse como *longhorn*. Además, necesitan gran cantidad de mano de obra que se encargue de los enormes rebaños y grandes propiedades, lo que produce un efecto llamada a todo tipo de individuos, muchos de pasado oscuro, que acuden al territorio para trabajar como vaqueros.

En la década de 1830, alentado por el gran número de familias angloamericanas establecidas y un creciente y próspero negocio alrededor de la cría de reses, el interés por anexionar Texas a los Estados Unidos va en aumento. Los intentos del Gobierno mexicano por limitar la llegada de colonos y otros "indeseables" gringos sólo consiguen alimentar el ansia independentista de los anglos y empeorar una situación que termina por estallar con la autoproclamación de la independencia texana en 1836. Hasta su unión final a los Estados Unidos en 1845 los mexicanos tratan de recuperar el territorio en algunas ocasiones y reclaman indemnizaciones, pero la cuestión queda definitivamente zanjada en la conocida guerra de 1846-1848, con la que Estados Unidos se hace con el control no sólo de Texas sino de otros territorios anteriormente bajo control mexicano (Arizona, Nuevo México, California, Nevada, Utah y partes de Colorado, Wyoming, Kansas y Oklahoma).

La actividad ganadera en la recién independizada Texas hasta finales de la década de 1840 tiene un marcado carácter local con la mayoría de los nuevos vaqueros estadounidenses de los ranchos capturando *longhorns* por todo el territorio, pero sin un gran afán exportador debido al valor bajo de las reses en el mercado y las dificultades para su transporte. Sin embargo, la actividad ganadera pronto adquiere cierto prestigio en comparación con otras tareas agrícolas.

A partir de 1850, con la creciente demanda de carne y la ingente cantidad de reses disponibles en Texas, algunos ganaderos

comienzan a transportar y vender su ganado en Kansas, Misuri, Illinois o Iowa de donde, muchas veces, se traslada por tren al Este. Los más atrevidos incluso conducen sus rebaños hacia California atravesando el Territorio Indio. En esta década Texas se configura definitivamente como el principal productor de ganado del Oeste, con millones de cabezas de ganado que constituyen la principal fuente de ingresos de los texanos.

Conflictos iniciales y la Guerra Civil

Debido al ingente tráfico de reses y los problemas derivados de su almacenamiento, en esta época se producen los primeros problemas asociados al ganado. Los *longhorns* portan la fiebre española, enfermedad a la que son inmunes, pero que resulta mortal para el ganado doméstico, y la gran concentración de reses en Kansas y Misuri se convierte en un serio problema. Como resultado, a partir de mediados de la década de 1850 muchos granjeros se organizan en bandas armadas y bloquean el paso del ganado, protagonizando graves enfrentamientos. Las nuevas leyes de estos territorios para evitar la llegada de reses y el estallido de la Guerra Civil en 1861 frenan el gran negocio texano y los ganaderos se ven en posesión de miles de cabezas que no son capaces de transportar allí donde se las necesita.

Durante la contienda, con muchos hombres participando como combatientes, la actividad ganadera queda muy descuidada y aunque puntualmente se abastece de carne a la confederación, el enorme crecimiento sin control de los rebaños y su falta de salida comercial hacen caer los precios en picado. En estos duros años muchos ranchos, ahora desprotegidos, son objeto de feroces ataques de indios, bandidos y gente de la peor calaña a la que intentan hacer frente milicias locales improvisadas. Texas se convierte en un territorio sin ley, donde prófugos, forajidos y bandidos mexicanos campan a sus anchas.

La época dorada

Recién finalizada la guerra, la expansión hacia el Oeste y la paulatina desaparición de las grandes manadas de bisontes dan paso a una nación hambrienta y una gran demanda de carne. Los pedidos de vacuno comienzan a aumentar y Texas dispone de millones de cabezas de ganado. Sin embargo, tras regresar de la guerra, muchos de los rancheros no disponen de medios para sacar a flote sus explotaciones o hacer llegar sus reses al Norte y al Este.

Muchos de los antiguos *cowboys* ahora no tienen oficio ni beneficio y acaban convertidos en fueras de la ley, *desperados* inmersos en una espiral de violencia que, en su afán de supervivencia, les convierte en pistoleros, asesinos a sueldo o matones. Algunos se dedican a reunir reses de los pastos libres, marcarlas y trasladarlas, exponiéndose a los ataques de indios, forajidos y *jayhawkers*, a aquellos pueblos de Kansas que disponen de ferrocarril, donde pueden venderlas para luego ser transportadas al Este. A finales de 1865 algunos tratantes de ganado llegan a la región contratando y proporcionando equipo a muchos *cowboys* y las cosas comienzan a cambiar.

En 1866, gracias a sus ingresos del año anterior, algunos rancheros texanos son ya capaces de hacer llegar sus reses a los enlaces ferroviarios y dan comienzo los masivos transportes de reses hacia distintas ubicaciones de Kansas que rápidamente se convierten en prósperas y bulliciosas ciudades.

En las nuevas poblaciones de destino, por iniciativa de algunos emprendedores visionarios como Joseph McCoy, no sólo se construyen apeaderos ferroviarios para uso ganadero exclusivo, sino inmensos corrales para albergar los *longhorn* texanos. En 1867 se cargan en Abilene más de 85.000 cabezas de ganado, que se duplican al año siguiente. En 1871 embarcan en diversas ciudades de Kansas 1.500.000 reses, abasteciendo de forma satisfactoria las necesidades del Este y haciendo ricos al ferrocarril, los tratantes como McCoy y los propios rancheros.

Pronto la bonanza económica hace cambiar la opinión de los granjeros y colonos, que también se benefician de la adquisición de provisiones por parte de los vaqueros que transitan. Utilizan, incluso, las deposiciones de las reses como abono gratis. Todos intentan sacar tajada de una boyante industria.

De Abilene a Dodge City

A menudo conocidas como "ciudades vaca", los pueblos ganaderos son pequeños asentamientos fronterizos cuya existencia y desarrollo económico dependen del negocio de las reses. Las localidades se asientan típicamente en la confluencia de la línea del ferrocarril y alguna importante ruta terrestre, con abundancia de agua y pastos, y en ellas rápidamente se construyen grandes corrales para albergar los enormes rebaños que luego son enviados en tren a las ciudades del Norte y el Este. Si bien el negocio del ganado ocupa su actividad principal, en ocasiones no es menos importante el comercio de caballos, un elemento fundamental para el funcionamiento de muchos ranchos.

La vida de estos núcleos de distribución de ganado es fugaz y aunque gozan de un inicio esplendoroso, los conflictos y problemas que genera la afluencia masiva de vaqueros acaban por precipitar su caída. En casi todos los lugares surgen, con el paso del tiempo, varios frentes de oposición al comercio de las reses: por un lado, el creciente número de agricultores que temen por sus cosechas y por las enfermedades transmitidas por los *longhorns* y, por otro, los ciudadanos disgustados por el tipo de vida que fomentan los *cowboys:* los salones de juego, la prostitución, la violencia o los conflictos derivados del consumo excesivo de alcohol. Anhelando el orden y la paz, en muchos lugares se contratan agentes de la ley (la mayoría tipos duros con una labrada reputación como pistoleros) para tratar con la chusma y controlar el uso de armas de fuego. También se establecen impuestos sobre los salones, el juego o las prostitutas y se alejan los lugares de mala reputación de las zonas residenciales y comerciales.

Abilene, la primera de las importantes ciudades ganaderas de Kansas, comienza en 1857 siendo poco más que una parada para diligencias. A un par de cabañas, un establo y un corral se une casi inmediatamente una posada y un humilde almacén a los que en 1860 se añaden algunas nuevas edificaciones, convirtiéndose el año siguiente, con apenas 300 habitantes, en la capital del condado de Dickinson.

La llegada del ferrocarril en 1866 lo cambia todo y rápidamente la población se multiplica por diez. Tras convertirse a mediados del año siguiente en el principal punto de venta y embarque del ganado procedente de Texas, en poco tiempo la ciudad gana esplendor. Se construyen juzgados, edificios de ladrillo, comercios y un gran hotel (Merchant's Hotel), amén de diversos salones y garitos donde los *cowboys* recién llegados derrochan sus pagas y causan no pocos problemas. En general, el área residencial y comercial se sitúa al norte del ferrocarril, mientras el sur y las afueras los ocupan los locales de dudosa reputación.

Hasta 1871 Abilene es una ciudad literalmente tomada por los vaqueros, cuyos desmanes y juergas la convierten en la más salvaje del territorio y, en poco tiempo, sus calles rebosan de jugadores, prostitutas, oportunistas y hombres de negocios. Un *sheriff* y dos ayudantes ejercen como representantes de la ley y a partir de 1870 se impone la prohibición de llevar armas en los límites de la localidad. Como comprueba el desafortunado *sheriff* Tom "Bear River" Smith, no todos están dispuestos a cumplirla.

Wild Bill Hickok es contratado como nuevo responsable del orden a comienzos de 1871 y aunque por unos meses la paz y el orden parecen imponerse, un trágico tiroteo en el que el pistolero fulmina a dos hombres (uno de ellos su ayudante, por error) termina con la paciencia de los ciudadanos que deciden prohibir completamente la llegada del ganado a la ciudad. A partir de ese momento, la ciudad cede su protagonismo de la vida en la Frontera a otras localidades de Kansas.

De 1872 a 1875 Ellsworth y Wichita se disputan la principal distribución del ganado texano, con líneas ferroviarias explotadas por compañías rivales. Con una historia y desarrollo muy similares a la de Abilene, de nuevo el auge de los asentamientos agrícolas y los crecientes problemas y altercados terminan por cerrarlas para el comercio de reses.

La conocida Dodge City toma el relevo a partir de 1876 y Caldwell desde 1880, cuando se aprueba la prohibición del alcohol en Kansas. A partir de ese momento, con muchos locales actuando de forma ilegal y con el florecimiento del contrabando ilegal de alcohol, los actos violentos se reproducen, pero ahora cometidos en su mayoría por los defensores de la moralidad y detractores de la bebida. Los linchamientos de contrabandistas están a la orden del día y en 1885 un incendio provocado para deshacerse de los salones y prostíbulos de Dodge acaba por destruir gran parte de la zona comercial de la ciudad.

La expansión hacia las Grandes Llanuras

Ya antes de la Guerra Civil muchos ganaderos de Texas tienen sus ojos puestos en los excelentes pastos, abundantes en agua y hierba de las Grandes Llanuras. Aunque todos los intentos previos de implantar la ganadería en esas excelentes tierras sufren la fuerte oposición de las tribus nativas, tras el fin de la guerra, con la masiva afluencia de colonos y el paulatino desplazamiento de los indios y la desaparición de las grandes manadas de búfalos autóctonos, los esfuerzos se renuevan.

Al principio de la década de 1870 casi todas las reses disponibles en la incipiente ganadería de Wyoming proceden de Texas, pero sólo tres años más tarde ya se introduce ganado desde Colorado, Oregón, Nevada y Washington, comenzando a exportarse reses autóctonas hacia el este de forma creciente. En estas zonas del noroeste de las Llanuras se prefieren las variedades *Hereford* o *Durnham* a los *Longhorn,* ya que estos últimos, aunque perfectamente adaptados a la cría en prados libres, son más complicados de alimentar en cautividad o de introducir en los vagones de carga debido a la longitud de sus cuernos, por no hablar de la posibilidad de contagio de la "fiebre texana" a otras reses. Aun así, se suelen producir cruces de razas para obtener lo mejor de los dos mundos y conseguir mejores precios en el mercado.

Tras las guerras indias de 1876 y 1877 los movimientos ganaderos del Suroeste aumentan definitivamente de forma exponencial al poder los ganaderos hacerse con las praderas. Muchos vaqueros texanos expertos se trasladan a los nuevos ranchos de Colorado, Wyoming, Nebraska, Montana y las dos Dakotas llevando consigo los métodos y forma de vida de la ganadería del Sur. Además, los caballos texanos, más adecuados para el trabajo con las reses, son muy apreciados por los ganaderos del Norte y es muy normal que los vaqueros saquen buenos beneficios por sus monturas una vez finalizado su viaje, regresando a casa muchas veces en el ferrocarril.

El centro de distribución principal de ganado se establece en Ogallala (Nebraska), desde donde parten las rutas en todas las direcciones, aunque también existen otros puntos destacables como Cheyenne (Wyoming) o Julesburg (Colorado). Los vaqueros texanos conducen los rebaños a través de la llamada ruta de Dodge City hacia los prados libres de las Grandes Llanuras y después de transcurridas una o dos temporadas los dirigen, ya maduros, a alguno de los enlaces ferroviarios para ser enviados al Este.

El mercado ganadero alcanza su máximo apogeo a principios de la década de 1880 y para entonces muchos rancheros se han enriquecido y convertido en poderosos terratenientes. Los oportunistas e inversores se apuntan a un inmenso negocio que evoluciona día a día, los bancos conceden préstamos no basados en el valor de la tierra, sino del ganado y la corrupción, y el tráfico de influencias prolifera. Ante la insaciable demanda del mercado comienzan a utilizarse nuevas técnicas de alimentación y engorde de las reses y las compañías ferroviarias extienden sus enlaces pensando en el lucrativo transporte de carne.

El cierre de la importación directa de ganado texano desde 1885 (al establecerse una nueva cuarentena frente a la fiebre texana), el final de la cría de ganado en prados libres con la proliferación del alambre de espino, la mejora de las comunicaciones ferroviarias y la proliferación de ranchos autóctonos en todo el Noroeste hacen declinar definitivamente los épicos traslados de reses y las ciudades ganaderas durante la década de 1890.

Rutas y transporte de ganado

Si bien no existe todavía un comercio y tránsito masivo, durante la década de 1840 los rebaños se conducen desde Austin siguiendo la antigua ruta Shawnee, hasta Kansas City o Baxter

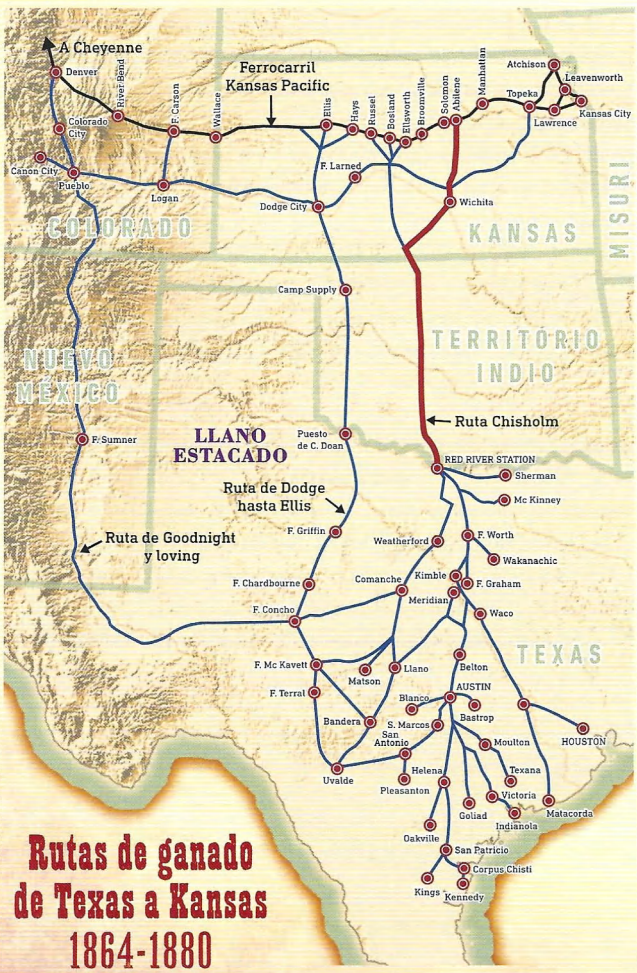
Springs en Kansas o hasta Sedalia en Misuri. En estos puntos las reses se embarcan en trenes que las trasladan hacia la Costa Este. Otra ruta, aún menos transitada, transcurre hacia el Oeste, cruzando el Territorio Indio, para llegar a los yacimientos mineros de California.

Durante el apogeo ganadero previo a la Guerra Civil, unas 100.000 cabezas de ganado llegan a Kansas City procedentes del centro de Texas (Bandera y San Antonio) mientras que pequeños grupos cruzan el Misisipi en barcazas para alcanzar Illinois o Iowa y desde allí, ya en tren, acabar en las ciudades del Este.

La ruta Chisholm

Cerrado el tráfico ganadero hacia Misuri antes de la guerra y cada vez con mayor cantidad de granjas y asentamientos de colonos (por los que no puede transitar el ganado), al final de la contienda se buscan rutas alternativas, cruzando terrenos libres, por las que trasladar a las reses hasta el ferrocarril. En 1864, Jesse Chisholm, un comerciante medio cheroqui, crea la ruta para transportar sus mercancías de un puesto comercial a otro y se convierte en el camino que luego seguirán, con algunas modificaciones y ampliaciones, la mayoría de los rebaños de *longhorns* texanos.

La ruta se inicia siguiendo la antigua ruta Shawnee a través de San Antonio, Austin y Waco, donde los caminos se separan. Entonces continúa hacia Fort Worth, vadeando el río Rojo y tuerce hacia el noroeste, cruzando el río Wichita por Elm Spring. Después cruza los ríos Canadian, Cimarrón y Arkansas a la altura del puesto comercial de Sewell. Ya en Kansas, toma diferentes caminos para alcanzar Abilene, Ellsworth, Junction City, Newton, Wichita, Caldwell o Dodge City, dependiendo de cuál sea el centro de distribución ganadera del momento. Al final consiste en una especie de árbol donde la ruta principal o tronco es la ruta de San Antonio sobre Territorio Indio y las ramas, las distintas extensiones a los ramales ferroviarios adecuados.



Rutas de ganado de Texas a Kansas 1864-1880

La ruta de Dodge City

Con una duración media de unos cinco meses, la también conocida como Gran Ruta Occidental de Ganado se utiliza para trasladar a la mayoría de las reses texanas hasta los pastos libres del norte de las Llanuras. Transcurriendo un buen trecho del camino casi en paralelo con la ruta Chisholm, este camino parte del noroeste de San Antonio (Bandera) y pasando cerca de Buffalo Gap alcanza Dodge City en Kansas, de donde se extiende hasta Ogallala en Nebraska y Cheyenne en Wyoming. Otros ramales permiten dirigirse desde el puesto comercial de Corwin Doan, en el río Rojo, hacia Colorado o Belle Fourche en Dakota del Sur.

Conduciendo el ganado

En el suroeste de Texas el traslado de los rebaños normalmente tiene lugar de marzo a abril, mientras que en el noroste se puede prolongar hasta octubre. Antes de la partida, los animales se seleccionan, se marcan y se cuentan. Al frente del rebaño se sitúan los bueyes-guía, una serie de animales seleccionados para guiar a la manada, muy valiosos y vigilados de cerca, ya que si se pierden en una estampida resulta muy complicado reunir de nuevo al grupo. Los animales guía son especialmente importantes a la hora de cruzar los ríos y si desempeñan bien su cometido, no se venden al final del viaje, utilizándose de nuevo en otros viajes.

Los animales no siguen un sendero claramente definido, excepto en los cruces con los ríos y cuando coinciden muchos rebaños en la ruta, es necesario extenderse a los alrededores para poder encontrar pasto. Al final, la ruta puede discurrir entre 1.000 y 1.500 km y teniendo en cuenta que un rebaño de reses recorre entre 20 y 30 km al día en el mejor de los casos (para que los animales no pierdan demasiado peso durante el trayecto), un viaje de estas características es algo épico, con una duración de al menos un par de meses, la mayoría de las veces tres.

A las reses se las permite pastar a lo largo de 15 o 20 km al día y no se las suele forzar excepto para alcanzar alguna fuente de agua, ya que el ganado bien alimentado es menos proclive a las estampidas.

Las manadas suelen estar formadas por hasta 2.500 cabezas, ya que cifras superiores se convierten en mucho menos manejables en caso de dificultad, y son conducidas por al menos diez *cowboys* comandados por un capataz (a veces con un ayudante) y acompañados por un cocinero y un aprendiz que, situado a la cola del grupo, se encarga de los caballos de refresco (normalmente son necesarios de tres a seis caballos por hombre para todo el trayecto). Los vaqueros trabajan en turnos las veinticuatro horas, aprovechando el día para desplazar el rebaño y realizando turnos nocturnos de cuatro horas por la noche para prevenir estampidas y disuadir a los ladrones de ganado, haciendo rondas alrededor de los animales a una distancia de unos cincuenta metros. Al final, conducir un enorme rebaño de reses

es un trabajo pesado que requiere un esfuerzo y una atención constante, además de convivir durante meses con la soledad y la monotonía, que hace muchas veces mella en los *cowboys*, cuyo ánimo también influye en la marcha del rebaño.

La dureza del camino añade siempre dificultades a la marcha. Al inicio de la ruta los animales, con más peso inicial, tienen problemas para sortear ciertos accidentes del terreno. Otras veces, las tormentas, lluvias torrenciales o incendios pueden provocar las temidas estampidas y la pérdida de animales. El cruce de los ríos es un momento especialmente delicado en el que los vaqueros deben esforzarse por controlar y empujar al ganado, aun a riesgo de ahogarse ellos mismos, ya que si en este punto el rebaño se asusta, el desastre es mayúsculo y pueden perecer decenas de animales. En definitiva, en toda ruta es habitual el extravío y la muerte de algunas reses y es excepcional el rebaño que llega sin pérdidas a su destino.

A todo esto hay que añadir el riesgo de verse inmerso en tiroteos contra ladrones de ganado, bandidos o la exigencia de peajes por parte de los indios, que habitualmente exigen un pago (25 ¢ por res) a cambio de dejar pasar el rebaño por sus tierras o se acercan al grupo mendigando comida obligados por las pésimas condiciones de las reservas.

El transporte de ganado es una magnífica excusa para montar una aventura que puede combinar numerosos ingredientes, dando la oportunidad a los aventureros para desplegar diversas habilidades y conocimientos y suponiendo todo un reto que puede tener su justa recompensa y colofón final una vez alcanzado su destino urbano. En estos casos, el DJ puede utilizar las reglas generales para la conducción de ganado o incidir con mayor detalle en el papel de cada uno de los miembros del grupo, para los que a continuación se proporcionan algunas ideas.

Capataz

Es un vaquero con enorme experiencia que toma la responsabilidad del transporte durante toda la ruta. Debe dominar bien el entorno, saber encontrar fuentes de agua y conocer el mejor camino para las reses. Tiene autoridad sobre sus hombres y debe asegurarse de que tanto éstos como sus caballos sean bien alimentados. Maneja el dinero destinado a la compra de suministros y las pagas de los peones. Sueldo: 90,00 $ al mes.

El capataz puede utilizar su habilidad Supervivencia para evitar el terreno peligroso o especialmente accidentado, orientar la marcha o localizar abrevaderos y zonas de buenos pastos. También puede hacer uso de su Liderazgo para coordinar al grupo y utilizar Conducir ganado para asegurarse de que todo transcurre como debe.

Point men

Vaqueros muy curtidos que normalmente trabajan en pareja a la cabeza del rebaño y se encargan de situarlo en la dirección correcta, orientándolo adecuadamente y marcando su ritmo de marcha. Sueldo: 30,00-40,00 $ al mes.

Como responsables de la orientación de los bueyes-guía, los personajes que ejercen como point men deben poseer un buen porcentaje en Cabalgar, Conducir ganado y Liderazgo, pudiendo actuar como líderes del grupo a la hora de realizar las tiradas diarias para la marcha del rebaño.

Swings, flanks y *drags*

Los *swings* y los *flanks* son *cowboys* curtidos que se desplazan a los flancos del rebaño. Los primeros lo hacen a una distancia de la cabeza de un tercio de la longitud total y los segundos les siguen separados a otro tercio. Su misión es asegurarse de que ningún animal se aleja en exceso del grueso del rebaño y ocuparse de recuperar a los ejemplares extraviados.

Los "jinetes de arrastre" o *drags* se sitúan a la cola del grupo, asegurándose de que los animales más lentos (vacas y novillos, sobre todo) se mantienen con el grupo y deben ser capaces de empujar a los rezagados. Es uno de los trabajos más duros, ya que van tragando todo el polvo levantado por el grupo y suele ser realizado por vaqueros que aún llevan poco tiempo en el negocio. Sueldo: 30,00 - 40,00 $ al mes.

Los aventureros que lleven a acabo estas labores pueden realizar cada cierto tiempo tiradas de Descubrir para detectar a las reses que se separan del grupo y para hacer volver a una de ellas pueden emplear Cabalgar, Conducir ganado o Lazo. Si el DJ resuelve los posibles incidentes de forma individual, la tirada de Conducir ganado general no sería necesaria para ese día de marcha.

Encargado de los caballos *(horse wrangler)*

Suele ser una posición para un aprendiz, generalmente un chico joven que aspira a convertirse en *cowboy*. Conduce los caballos de refresco durante la marcha, los mantiene juntos (con un corral de cuerda) y les hace pastar hasta que sus compañeros necesitan cambiar de montura, asegurándose después de que los que han realizado un trabajo duro estén bien alimentados con maíz y hierba.

El trabajo del *wrangler* no es sencillo, ya que muchas veces debe lidiar con decenas de monturas de refresco. También vigila que los animales de monta no se alejen demasiado, ayuda al cocinero a recoger leña y se encarga del mantenimiento de arneses y equipos. Sueldo: 25,00 $ al mes.

Para asegurarse de que los animales se mantienen en óptimo estado el chico de los caballos puede utilizar su Conoc. animal de forma diaria. Aunque queda a discreción del DJ, una pifia podría traducirse en una lesión o incluso la pérdida de alguna de las monturas.

Cocinero

Normalmente este papel es desempeñado por un antiguo vaquero, ya viejo para seguir realizando sus antiguas funciones, pero con experiencia en el transporte de ganado. Debe saber cómo manejar y conducir la carreta de provisiones, ser capaz de preparar comidas sin demasiados recursos y tener algo de experiencia en técnicas de primeros auxilios. Entre sus funciones está la preparación de tres comidas diarias para los hombres del grupo, desplazar la carreta dos veces al día entre 15 y 20 km, preparando y montando los campamentos, levantarse a las tres de la mañana para tener listo el desayuno y despertar a los demás vaqueros. No se espera que ayude o realice ninguna tarea con las reses. Sueldo: 60,00 $ al mes.

El cocinero puede utilizar Forrajear para localizar leña y, por supuesto, su habilidad Cocinar para proporcionar jugosos y nutritivos platos, otorgando los beneficios de una buena comida a sus compañeros de grupo (consulta la habilidad Cocinar en el capítulo 'La Mecánica', pág. 65).

Carreta de provisiones

Todo aquello necesario para el viaje se transporta en el *chuck-wagon*, una sólida carreta concebida tras la Guerra Civil con una especie de cocina en su parte trasera. Con anterioridad a su aparición los *cowboys* se alimentan de lo que pueden transportar ellos mismos en sus sillas, normalmente carne seca, frituras de maíz o galletas. En la carreta no solamente tienen cabida las provisiones (tocino, carne de buey seca, harina, judías, sal, azúcar y el imprescindible café) y el menaje de cocina, sino también herramientas para el herraje de los caballos y para realizar reparaciones en el propio carro (hachas, sierras y un gato, aunque las roturas de ruedas normalmente necesitan de una buena improvisación a falta de repuestos), agujas de coser para remendar la ropa o los arreos, sacos de dormir e impermeables para la lluvia. En un lateral suele incorporar un gran barril de madera con agua suficiente para dos días y en el otro una gran caja de herramientas que complementa a la caja pequeña de jinete de la parte delantera. El carro se protege con una cubierta de lona tratada con aceite de linaza para repeler la lluvia y mantener el vehículo seco y en algunos casos se incluye una extensión adicional para cubrir la zona de cocina y proteger al mismo tiempo a los vaqueros mientras comen. Si con todo y con eso no es suficiente, también se puede acoplar otro carro más pequeño, de un solo eje, denominado "cachorro" para añadir capacidad de carga.

La madera es una necesidad básica diaria, pero con un almacenamiento limitado. La mayoría de las veces se va recogiendo lo que se encuentra en ruta y se deposita en una piel seca de búfalo o buey fijada bajo el carro al eje trasero, casi como una hamaca. Para ayudar a conseguir tracción en terrenos escarpados o embarrados se incluye una grúa manual de arrastre, consistente en un aparejo de poleas con cuerdas de cáñamo.

En la parte trasera del carro se incorpora la caja despensa, dividida en numerosos apartados y cajones y con una tapa fijada con bisagras que al desplegarse y apoyarse con estacas en el suelo hace las veces de mesa de cocina.

Los *chuckwagons* suelen disponer de tiros de dos o cuatro animales que pueden consistir en bueyes, mulas, caballos o, frecuentemente, mamut jacks, una raza mixta de burro y caballo conocida por su fuerza y capacidad de carga.

Comidas

La dieta se basa en carne de buey, tocino salado, frijoles, galletas, algún tipo de salsa blanca hecha a base de harina y abundante café solo. Como postre generalmente fruta seca: pasas, ciruelas, albaricoques o bayas del camino. También es muy popular el denominado "pan de las praderas", elaborado con levadura fermentada y que debe comerse caliente. Ocasionalmente puede matarse una res para comer y en ese caso se preparan chuletas y costillas a la parrilla, reservando otras piezas del animal para elaborar guisos y estofados. Sin embargo, los *cowboys* nunca comen reses de su propio rebaño o rancho y suelen capturar alguna ajena. Esta práctica, lejos de lo que se puede pensar, no da lugar a problemas o trifulcas, ya que es algo sobradamente extendido y aceptado por todos.

El fin del trabajo

Tras meses de aislamiento y monotonía, los grupos de vaqueros suelen llegar a sus destinos en medio de gran alboroto, con aullidos y disparos al aire, aunque su trabajo no finaliza hasta que

las reses son vendidas. El capataz en primer lugar busca una zona apropiada con agua y pasto donde las reses puedan recuperarse del viaje. Después, busca un comprador que se hace cargo de ellas una vez cerrado el trato y entonces paga a los peones, que corren a disfrutar de los placeres de la "civilización".

Tras tomar un baño, afeitarse y, posiblemente, cortarse el pelo, el *cowboy* se compra ropa nueva y se dirige a la taberna en busca de whisky, chicas y problemas. Las bromas pesadas y las bravuconerías, sazonadas con alcohol, suelen terminar en intensas peleas de *saloon* que terminan tan súbitamente como empiezan. Otros liberan la tensión del camino acompañados de alguna señorita de la Frontera o dejándose el resto de la paga en la mesa de juego. Al final, la mayoría regresa a casa sin un centavo en sus bolsillos, pero en general felices por el deber cumplido y por la sensación de haber vuelto a experimentar la libertad de una vida de la que sólo ellos son dueños.

Los ranchos

A principios del siglo XIX, la mayoría de los rancheros texanos son tan sólo ganaderos nómadas que siguen a sus manadas en la búsqueda de nuevos pastos y agua. Los primeros ranchos son construcciones improvisadas, muchas veces construidas con hierba o excavadas en el suelo.

Como el ganado autóctono texano sólo requiere unos cuidados mínimos y pasta libremente en campo abierto (práctica conocida como *open range*), disfrutando de miles de hectáreas consideradas de libre disposición, los nuevos ganaderos llegados a la región sólo adquieren la tierra imprescindible, con acceso al agua y con una ubicación desde la que sea posible vigilar y controlar los rebaños. La mayoría de las veces estos rancheros ocupan el terreno, alejados unos de otros y no se preocupan ni de inscribirlo en el registro de la propiedad, dando por sentado que los demás respetarán sus posesiones, lo que no siempre se ajusta a la realidad y acaba generando roces y conflictos.

Con el tiempo y conforme se van asentando, las construcciones improvisadas dan paso a cabañas de adobe y posteriormente a casas de troncos. La mayoría de los rancheros texanos provienen de muy diferentes orígenes, inicialmente con escasa experiencia y pocos medios, pero el rápido y creciente mercado ganadero de la segunda mitad del siglo pronto convierte a algunos de ellos en poderosos hombres de negocios y poseedores de extensos dominios. Estos terratenientes son amos absolutos de sus propiedades que gobiernan con astucia, y aunque se configuran como una especie de aristocracia de la Frontera, se integran con su grupo de peones, participando en las mismas tareas y trabajando en las mismas condiciones. Inicialmente, debido a su idiosincrasia y a la baja consideración del trabajo manual o con animales, son menospreciados por los capitalistas del Este, hasta que banqueros y oportunistas ven la posibilidad de sacar tajada del floreciente negocio de las reses.

La estructura de los ranchos se articula alrededor de una sólida vivienda principal para el propietario del rancho que, al lado de otras construcciones de la Frontera, puede considerarse casi suntuosa. Uno o varios barracones sencillos alojan a los

Tipos de reses

Longhorn

El origen del icónico ganado vacuno texano se encuentra en los animales extraviados de los españoles que se reprodujo y se adaptó con facilidad al entorno y en la primera mitad del siglo XIX se mezcla, fundamentalmente, con ejemplares de raza Hereford introducidos desde el Este. A partir de 1870, al desaparecer las grandes manadas de bisontes, los longhorns ocupan las Grandes Llanuras, gozando de interminables pastos y convirtiéndose en la res característica del Oeste. Tras la Guerra Civil miles de ejemplares son capturados y enviados por ferrocarril a los mercados del Este. Conforme la actividad ganadera se va extendiendo hacia el Norte, estos animales son criados en lugares como Nebraska, Wyoming, Dakota o Montana, adaptándose perfectamente a sus nuevos territorios.

Se trata de animales robustos y veloces, de entre 500 y 1.000 kg, con los cuartos traseros ligeramente alzados, un pelo de color muy diverso (desde el gris al marrón rojizo) pero habitualmente moteado, de carácter y con unas astas características de hasta dos metros de longitud (de ahí lo de "cornilargo"). Su carne, aunque superior a la de algunas razas europeas, es magra y fibrosa y aunque extensamente consumida, en realidad no resulta excesivamente apreciada en una época donde se valora más el sebo y la carne jugosa.

Son animales muy resistentes que se crían por sí solos, y el ranchero sólo debe ocuparse de su captura y traslado. Además, los rebaños son muy numerosos, ya que una vaca puede llegar a tener a lo largo de su vida unos doce terneros.

La captura de un longhorn no es para nada sencilla dado su carácter arisco, sus puntiagudas armas defensivas y su envergadura (un ejemplar se considera maduro al alcanzar unos 600 kg de peso), con una potencia de cuello que le permite muchas veces romper la cuerda que lo atrapa.

En 1870 el valor de una *longhorn* en Texas es de 4,00 $, vendiéndose por más de 40,00 $ en el Norte y pudiendo alcanzar hasta los 80,00 $ en el Este.

A partir de 1888, con el fin de la ganadería en prados libres, debido al aparcelamiento de los ranchos con alambre de espino y a la introducción de otras razas de ganado de crecimiento más rápido y con mejor calidad de carne, comienza su rápido declive hasta casi desaparecer al iniciarse el siglo XX.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO

CPO 25-40 • **REF** 12-24 • **SEN** 5-8 • **Aguante** 50-80% • **MD:** +4
Movimiento: Paso 6-12 m • **Trote** 12-24 m • **Carrera** 24-48 m
Habilidades: cornada 40% (5/+2), empujón 50% (4/+1), coz 30% (4/+1)

Shorthorn

Surgida desde el siglo XVI en Inglaterra como fruto del cruce de diferentes razas (como la Durnham), las primeras "cornicortas" llegan a Estados Unidos con los primeros colonos anglosajones siendo la primera raza ganadera en ser importada y su influencia se extiende rápidamente por todo el territorio.

Se trata, en general, de animales especialmente mansos, que producen buena carne grasa y leche. Los bueyes se utilizan muchas veces como fuerza motriz de carros y arados, por lo que se convierte en una raza muy popular entre los colonos y agricultores. Las shorthorn pronto siguen las caravanas de colonos a través de las Llanuras, cruzando las Rocosas. A mediados del siglo se empiezan a importar ejemplares de la raza Angus escocesa, que se van volviendo más y más populares. A efectos de juego estas razas y variantes comparten las mismas características que los shortcorns.

Su gran capacidad de adaptación al terreno duro y el clima seco las permiten ser criadas sin demasiados problemas junto a los longhorns texanos, especialmente en los ranchos del Noroeste.

Las hembras pesan alrededor de 800 kg y los machos pueden llegar a alcanzar hasta los 1.200 kg.

En 1870 una res shorthorn vale 9,00 $ en origen y puede venderse por hasta 90,00 $ en el Norte y el Este.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO

CPO 30-45 • **REF** 10-18 • **SEN** 5-8 • **Aguante** 60-90% • **MD:** +4
Paso 5-9 m • **Trote** 10-18 m • **Carrera** 30-36 m
Habilidades: cornada 20% (5/+1), empujón 50% (5/+1), coz 20% (4/+1)

Hereford

Llegados inicialmente en 1817 a Kentucky procedentes de Inglaterra su cría en los Estados Unidos no se establece hasta 1840 en Albany desde donde se extiende por las explotaciones agrícolas de la Costa Este y pronto también hacia los territorios del Sur y el medio Oeste, donde se cruza con ejemplares de longhorn para mejorar la calidad de la carne de estos últimos.

Las reses hereford tienen facilidad para ganar peso y desarrollarse rápidamente a partir de una alimentación basada en el grano, lo que unido a su gran capacidad de reproducción las convierte en una importante fuente de alimento. Se trata de animales tranquilos y fáciles de conducir, ideales como animales de granja. Los machos pueden llegar a alcanzar los 1.000 kg de peso por los 600 kg de las hembras y su físico se caracteriza por unos anchos y profundos tórax y abdomen. Su pelaje presenta una amplia gama de colores rojizos que se combina con el blanco de la cabeza y la parte frontal de su pecho, abdomen y rodillas.

Las hereford, la mayoría de ellas ya criadas en Estados Unidos, no son tan numerosas como los otros tipos de ganado en la Frontera. Hacia 1880 la necesidad de ampliar los rebaños existentes produce importaciones masivas desde Inglaterra que, poco a poco, las convierten en predominantes.

En 1870, el valor de una res hereford en origen varía de 10,00 a 15,00 $ y puede venderse en el Norte y el Este por hasta 100,00 $.

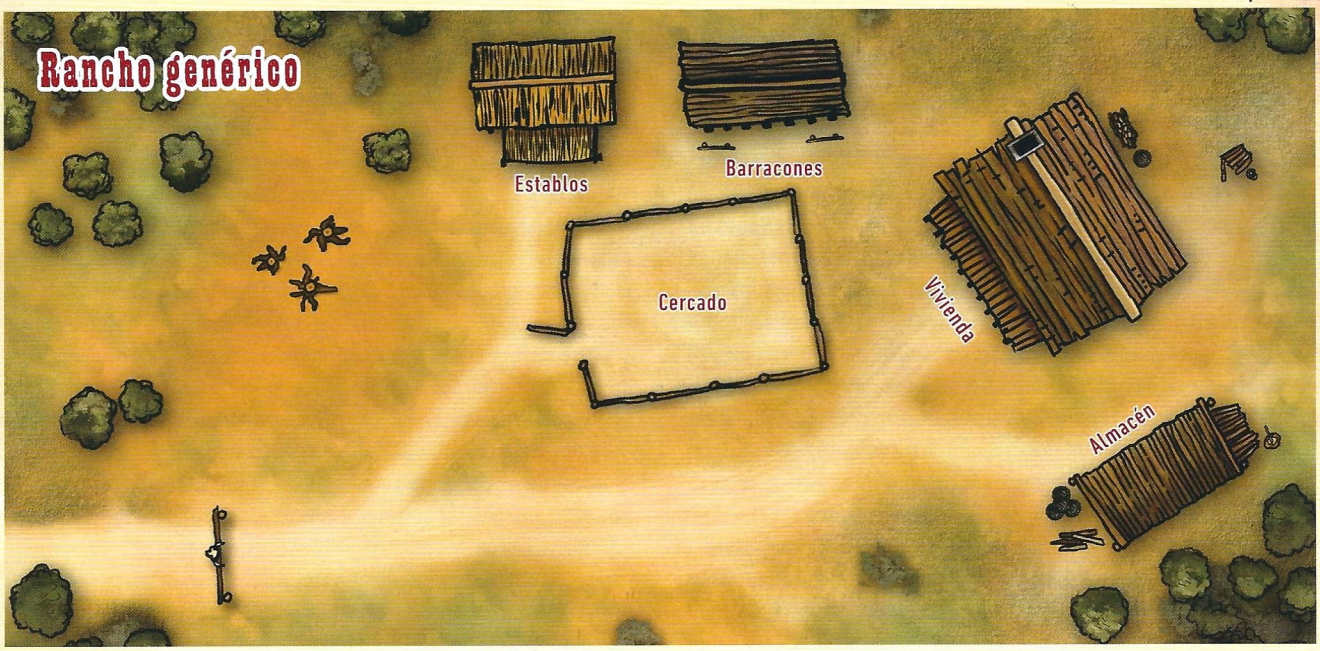
ESTADÍSTICAS DE JUEGO

CPO 25-40 • **REF** 10-18 • **SEN** 5-8, • **Aguante** 50-80% • **MD:** +4
Paso 5-9 m • **Trote** 10-18 m • **Carrera** 20-36 m
Habilidades: cornada 30% (4/+2), empujón 40% (4/+1), coz 30% (4/+1)

Marcas de ganado

Los ganaderos utilizan generalmente un juego de símbolos para marcar e identificar sus reses y cuyo principal propósito, muchas veces, es crear diseños que resulten difíciles de modificar para los ladrones de ganado. Muchos ranchos utilizan para ello una letra que acompañan con una barra por encima o por debajo. Por ejemplo, la letra "R" con una barra por encima se identifica como "Barra R". Si se añade una línea curva debajo de la letra, ésta se convierte en "R mecedora". Pequeñas líneas añadidas a los extremos superiores o inferiores se pueden interpretar como "R volante" o "R andante", y si se tumba la letra, se convierte en "perezosa". Algunas marcas incluyen otras formas como estrellas, diamantes, triángulos, cruces o círculos.

KC, 1854 | V Bar, 1867 | HK, 1870 | Lazy S, 1876 | Lightning, 1886



vaqueros y peones en tres o cuatro habitaciones y un almacén y los establos de los caballos completan el recinto.

El trabajo de un vaquero suele ser casi siempre temporal y depende mucho de la estación del año, siendo reclutados generalmente entre marzo y abril para las labores de todo el año. La temporada alta comienza en primavera y suele finalizar a finales del otoño. En esos meses los *cowboys* pasan la mayoría del día al aire libre, muchas veces durante semanas, expuestos a muchos de los peligros y amenazas del entorno y trabajando duro como pastores a lomos de sus monturas. Sus labores se componen de una variedad sin fin de tareas que incluyen la conducción y vigilancia de los rebaños, la caza de los depredadores, llevar a cabo rodeos marcando las reses, seleccionar el ganado para el mercado, recorrer e inspeccionar los límites del rancho, domar caballos, defender la propiedad y el ganado contra los ladrones o los indios y construir corrales y barracones. Además, también se encargan de la fabricación y mantenimiento de su equipo y vestuario, cocinar, buscar agua o proporcionar leña.

Algunas veces al año los capataces de varios ranchos se reúnen para organizar los rodeos, las necesidades para la temporada y las compraventas de reses y equipo. En general, al llegar el invierno los ranchos suelen despedir a la mayoría de sus vaqueros quedándose sólo con una plantilla justa para realizar un mínimo mantenimiento. Muchos de los hombres desocupados en estos meses vagan de rancho en rancho buscando algún posible trabajo y aquellos que no lo consiguen generalmente terminan por convertirse en bandidos, cuatreros o pistolas a sueldo.

Aislado en la naturaleza por largos periodos, el vaquero desarrolla el ingenio y la capacidad para cuidar de sí mismo en casi cualquier circunstancia, lo que le hace valorar su independencia.

Con las reses pastando en los prados libres, la mayoría del trabajo se realiza en primavera y otoño y casi siempre supone recorrer enormes distancias, de forma que durante los grandes rodeos el vaquero puede pasar incluso meses al aire libre. Los rodeos básicamente consisten, por un lado, en aislar los terneros del grupo, capturarlos y marcarlos y, por otro, seleccionar a los ejemplares maduros para su venta en el mercado. Como no hay límites entre ranchos, en muchas ocasiones la tarea suele requerir reunir todo el ganado de un área y luego separarlo según sus marcas, implicando a cientos de vaqueros (que suelen contar con entre tres y cuatro monturas) y varias carretas con las provisiones.

La práctica del *open range* llega a su fin a partir de 1885 debido, sobre todo, al sobrepastoreo. Los enormes rebaños acaban con la hierba y el posible beneficio económico que se podría obtener de una tierra común que "nadie" posee. Así, el mal tiempo del invierno de 1886 unido a la escasez de pasto acaba con la vida de miles de cabezas de ganado y arruina a algunos rancheros. Muchos entonces comienzan a cercar sus tierras con alambre de espino para llevar un mejor control de las tierras dedicadas a sus reses y negocian contratos individuales de pastoreo con el Gobierno. Es el final de una de las formas de vida más características de la Frontera del Oeste.

Conflictos ganaderos

A partir del final de la Guerra Civil y con el auge de la ganadería es normal que acaben por surgir disputas locales provocadas por enemistades familiares que tienen como origen la lucha por el control de la tierra. Muchas duran años e involucran a diferentes generaciones y se ven acentuadas por el propio desarrollo posterior de la actividad ganadera.

La guerra de Taylor-Sutton, por ejemplo, dura unos 30 años y comienza en 1866 cuando Bill Sutton, ayudante del *sheriff* del condado, mata a dos cuatreros que resultan ser de la familia Taylor. A partir de ahí las constantes venganzas entre las dos familias, incluyendo asesinatos, incendios, linchamientos y robo de ganado, se suceden sin descanso, incluso requiriendo la intervención de los rangers de Texas.

Otros ejemplos de estos tipos de rivalidad son la guerra del condado de Mason (1874-1877) alrededor del robo y matanza de ganado o la guerra Horrel-Higgins (1873-1877) en Lampasas, entre dos familias acusándose mutuamente de robo de ganado.

El robo de ganado, omnipresente desde el final de la Guerra Civil y muchas veces protagonizado por ex combatientes del Sur, se generaliza en casi todos los territorios durante las décadas de

1870 y 1880, de forma que los tiroteos y los linchamentos acaban por estar a la orden del día en muchas localidades.

Guerra en el condado de Lincoln

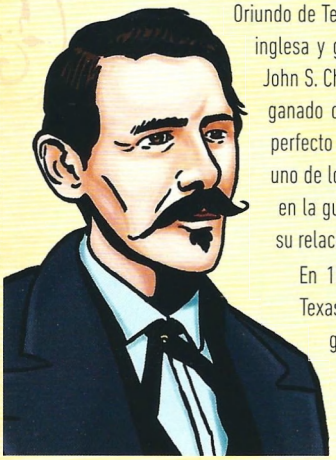
En 1874 Lawrence Murphy y James Dolan, antiguos estafadores que en 1869 venden fraudulentamente títulos de tierras a los colonos con la connivencia del poderoso círculo de Santa Fe (un grupo de empresarios y políticos corruptos), se trasladan al condado de Lincoln en Nuevo México. Allí construyen un almacén, un banco y se hacen con varios ranchos ganaderos, consiguiendo contratos para el abastecimiento de Fort Sumner. Al poco tiempo se hacen con el monopolio comercial del condado, controlando los precios y cualquier operación comercial de la región, prestando dinero al gobernador y sobornando al procurador y el sheriff del condado y colaborando con una banda de cuatreros que les proporcionan ganado robado para ser revendido.

En 1876 John Henry Tunstall, un empresario inglés recién llegado, Alexander McSween, un abogado canadiense y el gran ganadero John Chisum se asocian y abren un almacén y un banco que amenaza la posición privilegiada de los negocios de Murphy y Dolan. Parte de la estrategia de los nuevos socios se basa en llegar a acuerdos con pequeños agricultores y rancheros que han estado sufriendo las condiciones abusivas de los anteriores "dueños" de Lincoln y pronto comienzan a controlar los derechos de riego de la región. En poco tiempo, cada ranchero y agricultor del condado debe aliarse con uno de los dos bandos si quiere asegurar su subsistencia. Aunque Tunstall espera que sus disputas se resuelvan en los tribunales, las constantes amenazas violentas de Murphy y Dolan pronto les hacen contar con la ayuda de varias pistolas de alquiler, que pasan a ser conocidos como los reguladores y entre los que se encuentra Billy el Niño.

Tras varios encontronazos judiciales, en febrero de 1878 el sheriff Brady, al servicio de Murphy y compañía, manda a su ayudante William Morton con una partida de conocidos hombres de mala reputación (con Jesse Evans, entre otros) a hacer efectivo un embargo a las tierras de Tunstall y al protestar éste por su presencia recibe un disparo en la cabeza, desatándose la guerra.

En marzo, los reguladores persiguen a Morton y le matan junto a otro ayudante, y algunas semanas después se esconden en el almacén de Tunstall y tienden una emboscada al *sheriff* Brady y a sus hombres, acabando con la vida del agente de la

John Simpson Chisum



Oriundo de Tennesse, de ascendencia escocesa, inglesa y galesa y gran aficionado al póker, John S. Chisum, conocido como el barón del ganado del Pecos, representa el arquetipo perfecto de rico y poderoso ganadero y es uno de los más famosos debido a su papel en la guerra del condado de Lincoln y por su relación con Billy el Niño.

En 1837 se traslada con su familia a Texas y hasta iniciar su actividad como ganadero trabaja como contratista en la construcción y como funcionario en el condado de Lamar. En 1854 se establece en Clear Creek, donde comienza trabajando para otros rancheros mientras da sus primeros pasos para ir creando su propio rebaño. En esta época compra una joven esclava mulata llamada Jensie de la que termina enamorándose y con la que tiene dos hijas, con las que pasará el resto de su vida.

Agradable pero astuto y criado en la fe presbiteriana, no muestra apenas interés por la política. Su táctica consiste en concentrar inmensos rebaños de ganado en los pastos libres, cerca de buenas fuentes de agua que controla basándose en el derecho de ocupación. A raíz de su éxito, suele ejercer como conductor de ganado dejando las tareas del rancho a sus subalternos.

Para principios de la década de 1860 ya posee más de 5.000 cabezas de ganado, seis esclavos y es considerado el mayor ranchero de Texas, siendo también uno de los primeros en trasladar reses a Nuevo México, donde funda su rancho Bosque Grande a unos 65 km de Fort Sumner. Al iniciarse la Guerra Civil queda exento de servicio aunque se ocupa de varios rebaños en su distrito para la Confederación. En 1862 traslada un rebaño a través de Arkansas para las fuerzas de Vicksburg, aunque tras ese momento muestra escaso interés por la causa sureña.

Expuesto a los ataques de los indios y cuatreros, Chisum se muestra implacable ante los incursores y liquida a todo aquel que le roba, ganándose pronto el temor y el respeto de los fuera de la ley de la región.

Entre 1866 y 1867 se asocia con Charles Goodnight y Oliver Loving para conducir rebaños y vender reses al ejército en Fort Sumner y Santa Fe, realizando el trayecto entre el río Conchos y el Pecos en unos tres días. También proporciona ganado a algunos ranchos de Colorado y la reserva Navajo de Bosque Redondo.

En 1875 compra las 16 hectáreas (40 acres) del rancho South Spring, al sur de Roswell, y lo convierte en la sede de un imperio que se extiende 240 km a lo largo del río Pecos, despertando los recelos de otros pequeños ganaderos de la zona. En estos años Chisum inicia su amistad con el abogado Alexander McSween y John Tunstall, que mantienen una amarga disputa con los dueños del único y más importante almacén de la región (Lawrence Murphy y James Dolan). Con el apoyo económico de Chisum, los tres abren un nuevo almacén en un audaz intento por romper el monopolio comercial de la región y esto provoca la conocida guerra del condado de Lincoln de febrero a julio de 1878. Ese mismo verano Chisum traslada todo su ganado del Pecos y en 1879 adopta la marca "U", volviendo a South Springs, construyendo una casa confortable y lujosa en el rancho, mejorando su ganado y participando en numerosas asociaciones ganaderas.

Finalizado el conflicto de Lincoln, su ganado comienza a ser robado de forma sistemática por Billy el Niño y su banda, como respuesta a la negativa del ranchero a satisfacer una deuda de 500 dólares supuestamente contraída cuando Billy formó parte de los reguladores de Tunstall, McSween y el propio Chisum. Por ello, en 1880 Chisum apoya la elección de Pat Garret como *sheriff* del condado con la intención de poner fin a las tropelías de los cuatreros del "Niño". Sucesivamente, entre finales de ese mismo año y el verano de 1881 todos los antiguos miembros de los reguladores acaban muertos o capturados.

En 1883 John Chisum acude a tratarse a Kansas City por un tumor en el cuello y a pesar de intentar todo tipo de remedios (como las aguas curativas de Arkansas), su salud empeora y finalmente fallece en diciembre de 1884 a los 60 años de edad.

ley. Tres días más tarde, siguiendo tras la pista de los participantes en la muerte de Tunstall, tirotean al ranchero Buckshot Roberts. En abril pistoleros a las órdenes de Murphy y Dolan, dirigidos por un nuevo *sheriff,* matan al jefe de los reguladores, hiriendo y apresando a otros dos. Los enfrentamientos continúan hasta mayo con diversas muertes por ambos bandos.

En julio de 1878, McSween y todos sus hombres son sorprendidos en una reunión y sitiados por el *sheriff* y sus alguaciles. Sin embargo, algunos consiguen huir de la ciudad al día siguiente aprovechando la llegada del ejército. Al tercer día los sitiadores incendian la casa y disparan a todos los que salen, incluido Alexander McSween.

En noviembre, después de la muerte de Murphy a causa de un cáncer el gobernador concede la amnistía a todos los participantes en el conflicto excepto a Billy el Niño, por matar personalmente al *sheriff* Brady. Perseguido por la justicia, Billy intenta obtener el favor del ranchero Chisum, pero al no conseguirlo se dedica a robarle el ganado junto con su banda. A partir de 1880 es perseguido por el *sheriff* Kimball y su ayudante y futuro sucesor Pat Garret, que obtiene un permiso especial para perseguir al fugitivo más allá de los límites del condado. Tras un par de intentos de captura infructuosos (uno en el rancho Dedrick, en noviembre de 1880, en el que captura al peligroso asesino John Joshua Webb y otro en Fort Sumner a mediados de diciembre, del que escapan Billy y la mayoría de sus compañeros), el 22 de diciembre consigue capturar al Niño y su banda en Stiking Springs. En abril de 1881, después de ser condenado a la horca, Billy consigue escapar. En julio de 1881 Garret consigue dar con él en Fort Sumner y alrededor de la medianoche del día 14 lo mata de dos disparos.

El alambre de espino

Durante la década de 1880 el uso generalizado del alambre de espino propicia constantes roces entre colonos, pequeños propietarios y los ganaderos por los derechos de propiedad. En esos años, en poco tiempo, el campo abierto va delimitándose en parcelas privadas, se tenga o no su título de propiedad, eliminando el acceso al agua de aquellos más pequeños, sin recursos económicos o sin las oportunas influencias políticas. Pronto, muchos pequeños ganaderos y colonos van localizando buenas tierras apartadas de las líneas ferroviarias y lugares más utilizados y vallan sus propiedades creando barreras que impiden el hasta entonces típico traslado de las reses a largas distancias. A la vez se crean asociaciones de ganaderos que comienzan a regularse, limitando las posibilidades de nuevos emprendedores por hacerse con rebaños propios o registrar nuevos ranchos, persiguiéndose el cuatrerismo o la sospecha del mismo con mucha mayor severidad.

Tras la gran sequía y los incendios generalizados de 1883, el acceso al agua se convierte en el bien más preciado, pero para entonces la mayoría de los recursos acuíferos se encuentran ya bien protegidos en terrenos cercados por alambradas. Muchos grandes propietarios no sólo cercan sus terrenos legalmente adquiridos, sino cualquier parcela sin dueño o perteneciente a algún pequeño vecino. Las balas pronto comienzan a silbar entre ganaderos nómadas y sedentarios.

Los ganaderos con grandes rebaños pero sin tierra ni agua se alían con algunos granjeros contra aquellos que han cercado los recursos, apoyados por muchos vaqueros que pueden quedar sin trabajo y que ven amenazada su forma de vida. Las quejas, denuncias y peticiones abarrotan los juzgados sin obtener resultados y los grandes terratenientes se proveen de ejércitos de pistoleros a sueldo para proteger sus fincas.

Rivalidad con los ovejeros

La animadversión de ganaderos y vaqueros por las "langostas con pezuñas" viene de antiguo, ya que consideran que las ovejas acaban con el pasto para las vacas y por donde pasan no vuelve a crecer la hierba. Para un *cowboy* no hay nada más bajo que un pastor de ovejas y desde los tiempos de la cría en los pastos libres se dedican a atemorizar y amenazar a cuanto ovejero se cruza en su camino. Además, los impuestos pagados por los rancheros por cada vaca son cinco veces superiores a los pagados por cada oveja.

Desde finales de la década de 1860 numerosas bandas de vaqueros armados suelen atacar indiscriminadamente a los rebaños de ovejas y a sus dueños en constantes intentos por atemorizarlos y expulsarlos de las tierras. En unas ocasiones se trata sólo de espantar a los rebaños, pero otras se cometen auténticas masacres. Con la delimitación de los pastos y el aumento de la cría de ovejas a partir de 1880 estos conflictos se intensifican, especialmente en Texas, Nuevo México, Arizona y Colorado, donde la disponibilidad de pastos escasea más.

Entre 1884 y 1892 en el valle de Pleasant (condado de Gila, Arizona) se produce el enfrentamiento más sangriento entre familias de rancheros y ovejeros: los Graham y los Tewksbury. El conflicto acaba involucrando al mayor ganadero de la región, James Stinson, y varias asociaciones de ganaderos, diversos grupos de criadores de ovejas, asesinos a sueldo (incluido el conocido Tom Horn), vaqueros y representantes de la ley. Los episodios más duros tienen lugar entre 1886 y 1887 cuando los ovejeros deciden inundar los prados de la región con sus rebaños, acabando con todo el pasto para el invierno de las reses. El conflicto acaba por cobrarse cincuenta vidas y todos los miembros varones de las dos familias, menos uno, perecen en tiroteos, asesinatos sin resolver y linchamientos.

El *cowboy* y su equipo

Los primeros vaqueros angloamericanos de Texas, ya desde sus inicios, son principalmente hombres de frontera, aventureros con poco que perder que se hacen con animales procedentes de los rebaños que se crían salvajes o que directamente se apropian de algunos animales de los hacendados mexicanos. Hasta la aparición de los primeros ranchos, cerca de 1840, la mayoría son nómadas indómitos que disfrutan de la vida en la naturaleza despreciando las comodidades de la vida urbana y que tratan con el ganado como forma alternativa de permitirse una vida libre e independiente, aprendiendo y adoptando muchas de las costumbres de los vaqueros hispanos y mestizos originales del territorio. Por lo general, son hombres jóvenes que pocas veces superan la treintena y que en poco tiempo adquieren extraordinarias habilidades para la doma y la equitación, además de desarrollar un gran respeto por el entorno. Siendo un oficio hasta entonces denostado y debido a su tipo de vida un tanto desordenada, los nuevos vaqueros pronto son denominados de forma despectiva como *cowboys.*

Sus orígenes son muy diversos, configurando una extraña mezcolanza de inmigrantes europeos, hispanos, antiguos

combatientes, trabajadores itinerantes, esclavos libertos, mestizos e incluso indios y generalmente no hay entre ellos grandes prejuicios raciales. Además, una de las normas no escritas entre ellos es no preguntar nunca por el pasado de un hombre, sabedores de que eso sólo puede ser fuente de problemas. En general, los *cowboys* siguen la filosofía del "vive y deja vivir", respetando a los demás, pero también exigiendo respeto para ellos mismos.

La lealtad al rancho y a los compañeros es muy importante, así como la dedicación al trabajo (por ejemplo, nunca beben mientras trabajan o fuman mientras cabalgan) y tienen fama de ser hombres de palabra. A pesar de ser trabajadores duros y sufridos, el dinero en general no es especialmente importante para ellos y sólo aquellos que aspiran a tener su propio rancho algún día son especialmente cuidadosos con él. La mayoría tienen fama de ser galantes y respetuosos con las mujeres (especialmente los texanos), aunque sus posibilidades de matrimonio son generalmente escasas debido a su vida nómada y a pertenecer a un nivel social bajo.

Con la enorme cantidad de tareas que desarrollan y pasando mucho tiempo con las reses en el campo, los vaqueros apenas tienen tiempo libre o acuden a las ciudades, pero cuando lo hacen (al cobrar su paga o al finalizar un transporte de ganado), montan gran algarabía y es fácil que se metan en problemas debido, sobre todo, a sus poco desarrolladas habilidades sociales y al exceso de alcohol. Las mujeres y los juegos de cartas suelen figurar entre sus actividades favoritas cuando se encuentran de visita y aún disponen de dinero, pero la mayoría del tiempo mientras se encuentran en el campo sus diversiones se relacionan con su propio mundo y actividades y casi siempre se limitan a contar historias o entonar tristes canciones alrededor de la hoguera.

A partir de 1865 la figura del *cowboy* aparece de una forma u otra en la mayoría de los territorios del Oeste, aunque se considera a los texanos como los mejores del oficio, jinetes sin rival y los mejor adaptados a la dura vida del campo.

Cowboys negros e hispanos

Acostumbrados a ser la mano de obra en numerosas haciendas y ranchos, muchos esclavos adquieren desde muy temprano no sólo los conocimientos para convertirse en excelentes vaqueros sino también la capacidad de trabajo duro y sacrificado que caracteriza la vida en el rancho.

Una vez finalizada la Guerra Civil y con la liberación de los esclavos, numerosos libertos encuentran en el trabajo como *cowboys* la salida perfecta para poder mantener un estilo de vida independiente, generalmente alejado de cualquier discriminación o conflicto racial. Mientras unos pocos consiguen convertirse en granjeros o incluso en propietarios de pequeños ranchos, otros aprovechan la llamada de la salvaje vida fronteriza y acaban convirtiéndose en esforzados buscadores de oro, tramperos, pistoleros o forajidos.

Su presencia es muy habitual en la mayoría de los ranchos donde realizan las mismas tareas que sus compañeros y muchos obtienen gran prestigio y reputación, aunque ciertamente sólo unos pocos alcanzan el estatus de capataz.

También abundan, como es lógico, los vaqueros de origen mexicano, denominados despectivamente "grasientos" que normalmente son menos tolerados por los *cowboys* blancos (especialmente si son texanos).

De los 35.000 vaqueros que conducen reses entre 1868 y 1895, un tercio son negros y mexicanos.

Vestuario

La ropa del *cowboy* generalmente es práctica, cómoda y austera sin tener muy en cuenta las influencias de la moda del momento. Muchas veces, especialmente hasta mediados de la década de 1870, se trata o bien de ropa usada o bien confeccionada a mano por ellos mismos, sus madres o hermanas y en ocasiones complementadas por indumentaria militar que pueden conservar de su estancia en el ejército o comprar a soldados a buen precio (desde camisas y pantalones hasta los abrigos con capa y las mantas). El algodón, la lana, el lino y la seda son los materiales más empleados, casi siempre en colores oscuros.

Sombreros

Aunque los vaqueros pueden ponerse sobre su cabeza casi cualquier tipo de sombrero, desde canotiers hasta bombines, casi siempre optan por sombreros de ala ancha para protegerse fundamentalmente del sol y otras inclemencias. Hasta los primeros años setenta los modelos de fieltro con ala flexible y los sombreros de plantación son los más extendidos en el medio oeste y el norte de las Llanuras mientras que en los territorios del suroeste se prefieren los sombreros de ala ancha más rígida, también en fieltro, de copa baja.

En 1865 John B. Stetson comienza la producción de su sombrero modelo "Amo de las Llanuras", impermeable y originalmente con un ala y una copa de 10 cm, en color natural y 57 gramos de peso. Alrededor de la base hay una correa de cuero y puede encontrarse en diversas calidades y acabados. Rápidamente se convierte en el modelo más popular y marca el inicio de un estilo "vaquero" propio del Oeste.

Cuando los sombreros pierden su rigidez, muchos vaqueros practican agujeros en el borde exterior del ala, a través de los cuales pasan una fina correa de cuero para dotarla de más solidez y prevenir que el ala dé sacudidas sobre la cara del jinete al cabalgar o con viento. Otros lo moldean según sus necesidades, doblando el ala para que no estorbe el manejo del lazo o pellizcando la copa para mejorar el agarre y el control.

Peinados y vello facial

La tendencia general hasta 1880 es llevar el pelo largo, no siempre dejándolo caer sobre los hombros, pero sí con cierta longitud, lo que es normal teniendo en cuenta que en la Frontera pueden pasar meses hasta tener la oportunidad de visitar un barbero. Los bigotes y perillas son muy comunes y lo raro es encontrar rostros afeitados que, generalmente, sólo son lucidos por los jóvenes imberbes.

Botas

Hasta mediados de 1870 los *cowboys* utilizan botas de cuero con tacones bajos y punteras anchas. Las botas de trabajo son más anchas en la parte superior de la caña y el frontal suele ser algo más alto y luego se dobla hacia atrás justo por debajo de la rodilla. La suela, de madera o de cuero recio cosido, se une con una sola pieza de cuero sin forro al empeine.

Este calzado con poco tacón funciona bien con los característicos estribos de madera de la época, anchos y en los que no desliza fácilmente el pie, pero conforme los estribos van volviéndose más estrechos a partir de la segunda mitad de la década de 1870, va aumentando el tamaño de los tacones para garantizar el agarre (hasta alcanzar unos 5 cm). En ocasiones también se utilizan botas de caña de estufa, botas más resistentes para trabajos pesados y las llamadas "orejas de mula", con una tira de agarre a cada lado para facilitar su colocación.

Al inicio de la década de 1880 comienzan a predominar las botas con la parte superior en corte con forma de "V", introduciéndose modelos con elaborados bordados, de cuero más resistente y la puntera ligeramente más estrecha y redondeada.

Pantalones

Mayoritariamente confeccionados en lana, lona, pana y algodón de mezclilla (tela vaquera). Los de lana se consideran los más duraderos para el trabajo del día a día mientras que los de lona y mezclilla son más populares entre los mineros y granjeros y no llegan a predominar hasta 1890. Paradójicamente, los pantalones "vaqueros" son considerados poco dignos de los jinetes y son más utilizados por otros subalternos en los ranchos.

Los pantalones de lana son sencillos, anchos de piernas (aunque se vuelven algo más entallados con el paso del tiempo) y no tienen trabillas para el cinturón y su cintura se ajusta con una cinta fija y una hebilla en la parte trasera del pantalón. Alrededor de la cintura también hay botones para poder enganchar unos tirantes que se utilizan, sobre todo, a partir de mediados de la década de 1870. Muchos tienen bolsillos en el frontal, que los vaqueros prefieren rectos en lugar de laterales (y que no se caiga su contenido cabalgando) y suele predominar el color negro o marrón.

Los pantalones de pana, en los mismos colores que los de lana, son especialmente valorados a partir de 1885, y aunque resistentes, las costuras suelen presentar problemas.

Varias empresas fabrican ropa con tejido de mezclilla, aunque la más popular es Levi Strauss, que pronto comienza a producir monos de trabajo en azul añil con costuras naranjas a los que en 1873 añade remaches y bolsillos delanteros. En cualquier caso, estos monos y pantalones de trabajo no se popularizan entre los *cowboys* hasta la década de 1890.

Chaparejos

Conocidos como *chaps* entre los vaqueros, estas perneras son uno de los elementos adoptados inicialmente de los vaqueros mexicanos y originariamente formaban parte de la silla de montar para proteger tanto las piernas del jinete como el pecho y el cuello de la montura.

Los *chaps* se visten ocasionalmente en terreno con mucha maleza y cuando el tiempo es lluvioso, ya que a veces resultan incómodos y dan más calor.

Los llamados lanudos generalmente se fabrican de lana o de piel de oso, son realmente cálidos y tienen un forro de tela para facilitar su deslizamiento sobre los pantalones del jinete.

Camisas

Generalmente son estilo jersey, con abotonaduras o lazos sólo en la zona superior del frontal, hasta el cuello y amplias mangas. Casi siempre son de lana o de franela y las primeras normalmente tienen el cuello vuelto fijo y se llevan abrochadas hasta el último botón. Estas camisas no suelen tener bolsillos (ocasionalmente sólo uno) y suelen ser de color oscuro o suave.

Las camisas de algodón tienden a ser blancas o a rayas y pueden ser de trabajo o de vestir. Las primeras incorporan un cuello fijo mientras que las segundas tienen un cuello corto sobre el cual se coloca un cuello intercambiable de lino.

A partir de 1880 las camisas de franela de color azul oscuro del ejército con dos bolsillos se vuelven bastante populares, así como las camisas de ante en las zonas frías.

Las camisas con doble cierre en el pecho son algo menos comunes entre vaqueros y rancheros, pero pueden encontrarse repartidas por la Frontera desde 1840. Fabricadas en paño de franela de algodón o lana, cuentan con una tapeta en la parte delantera que proporciona calor adicional para el torso y desprende un aspecto audaz y militar. Son utilizadas de forma general por *cowboys*, cazadores de búfalos, mineros, exploradores y hombres de la Frontera de todo tipo que quieren simular un cierto aspecto distinguido y uniformado.

Chalecos

Los chalecos forman parte imprescindible del vestuario masculino desde la década de 1820 y pueden o no tener cuello incorporado. Generalmente están confeccionados en lana por su parte frontal y con algodón en la espalda. Como durante mucho tiempo a las camisas se las considera prendas de ropa interior y no suelen tener bolsillos, vestir un chaleco sobre ellas con entre 2 y 4 bolsillos para el tabaco y los fósforos es vital para muchos vaqueros.

Chaquetas

Las más comunes son las chaquetas saco, comunes entre los trabajadores y las de chaqué. Generalmente se compran como parte de un traje y suelen presentarse en color negro, marrón, gris o azul. En general, los *cowboys* prefieren no utilizarlas a menos que el tiempo sea frío, ya que limitan mucho su movilidad.

Abrigos, guantes y muñequeras

Aunque no es común que los vaqueros disfruten de trabajo en la época invernal, algunos afortunados pueden necesitar prendas

de abrigo, especialmente en los territorios del norte de las Llanuras. Por desgracia, los abrigos son prendas caras y muy pocos pueden permitírselos. La mayoría de los *cowboys* logran hacerse con abrigos del ejército (si no conservan uno propio de su época militar) comprándolos por catálogo o adquiriéndolos a buen precio de soldados necesitados o desertores.

Los guantes forman parte esencial del equipo de los vaqueros durante todo el año para proteger sus manos durante el trabajo y asegurar buenos agarres de riendas y lazos. La preferencia por utilizar guantes de ante de alta calidad o guanteletes de cuero fino sólo depende de cada uno, pero suelen estar cortados con bocamanga y se combinan muchas veces con muñequeras.

Formando parte de los guantes o como piezas independientes de cuero, las muñequeras protegen los brazos del vaquero de las quemaduras por el roce de las cuerdas.

Impermeables y guardapolvos

En 1844 Charles Goodyear patenta su material de goma de caucho que se comienza a utilizar para fabricar prendas resistentes al agua. Con diferentes estilos y diseños, pronto hay disponibles abrigos, ponchos e impermeables en el nuevo material, aunque hasta mediados de la década de 1870 lo cierto es que los vaqueros apenas utilizan tiendas de campaña, lonas o impermeables para protegerse.

Desde finales de 1881 se popularizan los impermeables amarillos mostaza de Abner Tower, consistentes en abrigos largos pensados particularmente para los ganaderos, ya que se encuentran divididos en su parte trasera para ser utilizados mientras se monta e incorpora una pieza delantera que cubre el pomo de la silla de montar. A partir de 1885 se perfecciona su diseño para cubrir al jinete y la silla por completo.

Los guardapolvos, por otro lado, no gozan de un uso generalizado ya que estos abrigos ligeros de lino apenas proporcionan protección contra los elementos mientras se cabalga y están más pensados para su uso en diligencias y trenes. Algunas compañías de diligencias los proporcionan a sus viajeros para que éstos puedan proteger sus prendas del polvo del camino y normalmente se devuelven al final del trayecto.

Pañuelos

Uno de los artículos más prácticos y versátiles que posee un *cowboys* ya que puede utilizarlo como filtro contra el polvo o para refrescarse (manteniéndolo húmedo) en verano y para protegerse del frío en invierno. Pensados inicialmente para ser utilizados como corbatas o adornos al cuello, suelen estar confeccionados de una sola pieza con una superficie de 60 a 90 cm cuadrados.

Habitualmente los pañuelos suelen ser de algodón o seda ligeros, aunque existen versiones más pesadas en franela de algodón o lana para su uso en climas fríos. El rojo es el color más popular y el negro, debido a su facilidad para disimular la suciedad, también goza de buena aceptación, pero se pueden conseguir en casi cualquier color brillante o estampado.

En los caminos polvorientos o cuando el *cowboy* marcha detrás del rebaño se utilizan tapando la boca y la nariz y en los fríos días de invierno es muy común, cuando más azota el viento, que el vaquero ate su sombrero con el pañuelo cubriendo sus orejas.

Equipo de monta

Espuelas

Además de ser un elemento imprescindible para un jinete, las espuelas son elementos vitales de la identidad de los cowboys, que muy raramente las quitan de sus botas. Como norma general las espuelas consisten en una banda metálica en forma de "U" que se encaja en la parte posterior del tacón y que se prolonga con un asta que sujeta la rodaja o rueda dentada. Normalmente una correa de cuero sobre el empeine sirve para terminar de fijar la pieza a la bota de montar. Algunos añaden otra cinta más estrecha en el parte inferior o una cadena metálica que produce un característico tintineo al caminar que es música para los oídos de cualquier *cowboy* que se precie.

Contrariamente a lo que muchos piensan, la función de las espuelas no es conseguir la mayor velocidad de galope y muchos jinetes ignorantes o inexpertos tienden a utilizarlas erróneamente. Hincar constantemente las espuelas al caballo sólo consigue que el animal empuje para alejarse de la espuela y eso en realidad le hace reducir su velocidad. Las espuelas sirven para lograr una rápida arrancada inicial de la montura, cuando se realizan tareas con el lazo o para llevar a cabo las ágiles maniobras requeridas para apartar una res del rebaño.

Los principales estilos de espuelas utilizados en la Frontera incluyen las sencillas y puntiagudas espuelas mexicanas, las prácticas y austeras texanas y las refinadas californianas. Muchos fabricantes proporcionan también espuelas de trabajo sencillas y económicas para el trabajo diario, conocidas como estilo O.K., que son muy utilizadas en todos los territorios.

Aunque todo vaquero que se precie cuenta con unas espuelas prácticas y austeras, no es raro que además disponga de otro par más vistoso y elegante para ocasiones especiales. Las correas para el empeine suelen decorarse con repujados de la Frontera y diseños florales.

Las espuelas militares de la caballería siguen los diseños británicos, fabricadas en latón macizo y con rodajas pequeñas. Se complementan con correas negras y hebillas también en latón.

Las espuelas generalmente son construidas por herreros locales o pueden conseguirse de fabricantes de sillas de montar o en los almacenes generales.

Fustas

Estos látigos cortos y pesados se fabrican a partir de cuero crudo y alcanzan una extensión de unos 120 cm. El mango suele ser de madera o metal cubierto con cuero trenzado y posee una correa para sujetarlo en la muñeca o del pomo de la silla de montar, contando en el otro extremo con una tralla de dos tiras de cuero flexible.

No todos los vaqueros son amigos del uso de las fustas ya que muchos consideran que estorban y dificultan el trabajo con

el lazo. Aunque es posible adquirirlos en almacenes, lo más común es que el *cowboy* acabe fabricándose su propio látigo (Artesanía del cuero -10%)

Lazos y cuerdas

Los hombres habilidosos en el manejo del lazo son siempre bienvenidos en los ranchos y rodeos, teniendo en cuenta que sus destrezas son importantes en la mayoría de las principales tareas, para marcar o inspeccionar las reses y los caballos. Los lazos, como su nombre indica, cuentan con un bucle creado con un nudo corredizo, normalmente honda, que se ajusta una vez atrapado el animal al tensarse la cuerda.

Las populares y resistentes cuerdas de agave (maguey), antecesoras de las cuerdas de cáñamo (utilizadas también en algunas zonas inicialmente), suelen estar entre las favoritas de los vaqueros texanos a pesar de que con tiempo húmedo suele volverse muy rígidas y se rompen con cierta facilidad al ser atadas muy fuerte, de forma que sólo se utilizan en clima seco y para tareas ligeras.

Las cuerdas de cuero crudo, comúnmente llamadas *reatas,* son las más utilizadas para las principales tareas con el ganado. Se pueden encontrar trenzadas o retorcidas y pueden tener diferente grosor (6 mm, 9 mm o 1,1 cm), alcanzando unos 15 m de longitud. Dada la dificultad para soportar un tirón fuerte con este tipo de cuerda, los vaqueros suelen enrollar rápidamente unos 30 cm de la misma alrededor del pomo de la silla en el momento en el que el animal es atrapado.

Pero quizás la cuerda más popular y extendida es la llamada manila (de cáñamo filipino), creada a partir de 1830 para sustituir al cáñamo corriente. Económicas y resistentes a las sacudidas, son perfectas para ser aseguradas en el pomo de la silla. Se venden por pies, haciendo el nudo honda una vez cortada la longitud deseada, después se estira, se queman los pelos y se encera. Las cuerdas manila son susceptibles a las condiciones meteorológicas y por tanto el *cowboy* lleva consigo su cuerda cuando va a los barracones, para evitar que la humedad y el frío la afecten.

Sillas

Debido a su carácter de orgullosos jinetes, un *cowboy* no camina si puede montar. Eso convierte a la silla de su caballo en una de sus posesiones favoritas. Las sillas tienen que ser cómodas y seguras ya que los vaqueros pasan un gran cantidad de tiempo sobre ellas. Además, con la inclusión de fuertes pomos en el frente y las continuas mejoras en los aparejos, las sillas de montar de los *cowboys* se convierten en perfectas plataformas para echar el lazo a las reses.

La mayoría de vaqueros experimentados entienden la importancia de hacer una buena inversión en una herramienta que esperan que les dure toda su vida, ya que un buen *cowboy* sólo se deshace de su silla cuando abandona la profesión. Mientras que normalmente los caballos para la conducción de ganado pertenecen al ranchero, la silla es siempre propiedad del vaquero. Además, la calidad de la silla se asocia indefectiblemente con la salud del caballo. Con una buena silla un jinete puede cabalgar unos 110 km diarios y el caballo aún puede conservar fuerzas al final de la jornada, mientras que una silla de poca calidad puede acabar por destruir la postura del animal y causar daños e incomodidad.

PARTES DE LA SILLA DE MONTAR

En general la mayoría de las sillas de montar pesan alrededor de los 18 kg, pero con el tiempo tienden a aligerarse en unos 5 kg. De los diferentes aparejos y argollas incorporados en la silla el *cowboy* sujeta parte de su equipo imprescindible como una manta enrollada con un cambio de ropa y pequeñas posesiones en la parte trasera, la funda del rifle en un costado por debajo de las piernas y que suele sacarse generalmente hacia adelante, o el lazo que cuelga de una correa fijada al pomo, generalmente en el lado derecho. Otros objetos como cantimploras o alforjas no son muy comunes para el trabajo diario, ya que los jinetes tienden a reducir el peso que deben transportar sus monturas.

Aunque los modelos de sillas son diversos y no existe un tipo de silla estandarizado, la mayoría de los *cowboys* utilizan modelos que han evolucionado a partir de las sillas de guerra de los españoles, que ya disponían de un pomo de plata en su parte delantera. Estas sillas dan origen a las utilizadas por los vaqueros mexicanos en los territorios de Santa Fe a California con pomos finos y estribos de madera con tapaderas para proteger al caballo y al jinete de los roces con los cactus y la maleza.

A lo largo de la evolución de las sillas de montar muchos fabricantes locales siguen los gustos e indicaciones de sus clientes y suelen realizar diseños especiales en sus artículos a la vez que incorporan innovaciones técnicas y cambios de diseño.

- **Sillas texanas:** son sillas austeras de las que se eliminan los repujados elaborados característicos de las sillas mexicanas y españolas. Los estribos son de madera curvada al vapor y se les añaden defensas para proteger las piernas del jinete del sudor de los flancos del caballo. El fabricante Richard Hope, establecido en 1834 y que también ejerce de *ranger* de Texas, se convierte en el máximo exponente de estos modelos de sillas, identificándose este estilo con su apellido.
- **Sillas californianas:** originariamente estas sillas cuentan con una amplia funda de piel, denominada mochila, que en ocasiones tiene amplios bolsillos laterales pero no suelen tener

faldones ni guardapiernas. A partir de 1870 la silla se aligera de peso, la horquilla se hincha, dotándola de un pomo alto de acero, se crea un pronunciado borrén trasero, se suprime la mochila y se añaden faldones redondeados o rectangulares forrados en paño de lana para ayudar a sostener la silla sobre la manta inferior. La combinación de horquilla y borrén proporciona un asiento profundo, adecuado para monturas impredecibles.

- **Silla Mother Hubbard:** en la década de 1860 la mochila removible característica de las primeras sillas californianas se vuelve fija en este modelo, con esquinas cuadradas y usualmente incorporando una bolsa o espacio de almacenamiento, pero sin faldones. Además, no suelen tener guardapiernas en la zona de los estribos y su aparejo es central.
- **Variantes del norte:** en Colorado y Wyoming, a partir de 1870 las sillas se vuelven algo más pesadas, incluyendo más piel en la zona trasera y la espalda del caballo.

A lo largo de la década de 1870 la mayoría de las sillas comienzan a incorporar un doble aparejo Stagg, situados a la altura de la horquilla y debajo del barrén trasero, ganando en fijación y seguridad. La práctica mayoría de las sillas de esta época tienen una horquilla de unos 20 a 25 cm con el borde ligeramente curvado hacia arriba en la zona del pomo, lo que las convierte en sillas cómodas para viajes largos y el trabajo en el rancho.

A partir de 1880 comienzan a producirse sillas acolchadas, aunque no terminan de volverse populares entre los *cowboys*, ya que los asientos tardan más en secarse y se vuelven incómodos.

Alforjas

Aunque son una pieza de equipo útil para la mayoría de tipos de jinetes, los *cowboys* las consideran un lujo y suelen desdeñar su uso cuando están en plena faena, evitando todo aquello que añada peso adicional a su montura (incluso las cantimploras). Generalmente el vaquero transporta sus elementos esenciales (artículos personales y algún cambio de ropa) en una bolsa de lona que comúnmente recibe el nombre de "saco de guerra" y, adicionalmente, algunas sillas de montar personalizadas pueden incorporar bolsillos fijos para los pequeños objetos.

Sólo algunos vaqueros cuando viajan en solitario se decantan por el uso de las alforjas, que suelen ser relativamente pequeñas, de unos 20 x 20 cm con un fondo de 8 cm y generalmente se llevan alojadas tras la silla de montar, sujetas a uno de sus aparejos. Algunos modelos también se diseñan para poder ser acoplados al pomo de la silla.

Con la proliferación de los vallados de alambre de espino a partir de 1880, muchos cowboys utilizan los antiguos recipientes portacartuchos militares de los años sesenta para transportar grapas y herramientas de reparación.

Bridas y riendas

Las bridas están compuestas por cuatro elementos: la cabezada (conjunto de todo el correaje que sujeta la cabeza de la montura), el bocado, el ahogadero (para frenar al animal) y las riendas. Aunque existen diferentes variantes de estas piezas de equipo, lo cierto es que son elementos que cambian poco con el discurrir del tiempo.

La mayoría de las cabezadas están confeccionadas en piel o cuero crudo, que posee la resistencia adecuada para el trabajo diario. Los bocados más utilizados por los *cowboys* son los de tipo cordón, en diferentes tamaños de pasalenguas, pero adecuados para la mayoría de monturas. Los bocados pueden ser realizados por un herrero local con la suficiente habilidad (Artesanía herrería -20%). Algunos vaqueros utilizan un tipo de cabezada muy simple, compuesto sólo de corona, unas bandas en los carrillos y una correa en el hocico, sin bocado, denominada *hackamore*, que muchas veces pueden realizar ellos mismos, incluso con cáñamo o cuerda (Artesanía cuero o Lazo SM). La ventaja de este tipo de cabezadas es que permite que el animal coma mientras es montado sin tener que retirarle el bocado, pero requiere mayor concentración y pericia por parte del jinete (Cabalgar -5%).

Las riendas son mayormente de cuero liso o trenzado, exceptuando el uso de algunas de cáñamo durante el adiestramiento. En las Llanuras, donde muchas veces es difícil encontrar un lugar donde atar al caballo, se suelen dejar caer las riendas al suelo porque de esa forma si el caballo trata de alejarse puede detenerse a sí mismo al pisarlas.

Cinchas y mantas de silla

Básicamente las cinchas son las fajas o bandas encargadas de ceñir y sujetar la silla en la montura, y existen muchas variantes y tipos. Aunque inicialmente se sitúa en una posición adelantada, cuando se utiliza una única cincha, ésta se suele situar centrada con respecto a la silla de montar. A partir de 1870 proliferan los aparejos dobles que sujetan la silla con una cincha delantera y otra en el flanco. La mayoría están compuestos por varios cordones o hebras de diferentes tipos de pelo o algodón, a gusto del comprador.

A partir de 1870 las más populares están fabricadas en algodón o sedal, ya que son muy resistentes a la vez que económicas.

El uso de una buena manta de silla, situada entre ésta y el lomo de la montura, es fundamental tanto para una buena sujeción de la silla como para proteger a la montura de roces y llagas. Las mantas de fieltro o de pelo se utilizan de forma generalizada y una de las favoritas es la manta de pelo puro King, fabricada con tejido de pelo animal y con todo el borde inferior cubierto con paño para facilitar la circulación del aire. Otras de las mantas favoritas del *cowboy* son las fabricadas por los indios, especialmente las de los Navajo, de pesado tejido de lana con diseños y motivos coloridos.

Estribos

Los estribos suelen estar fabricados de madera tallada o hierro, popularizándose los fabricados con madera doblada al vapor en la década de 1860. Inicialmente suelen tener forma cuadrada por lo que son llamados "cajas", "furgones" o "gancho" y aunque comienzan caracterizándose por tener una base muy ancha para apoyar el pie, con el tiempo los fabricantes de sillas van haciéndolos más estrechos. Poco a poco algunos fabricantes también comienzan a cubrir el exterior de los estribos con hierro

galvanizado o latón y la banda de apoyo se cubre con cuero para reducir su desgaste. Durante la década de 1880 el modelo yugo de buey, con una base redondeada y más estrecha, permite al jinete introducir el pie en el estribo hasta el talón de la bota, que queda bien trabado, aumentando su seguridad.

Como accesorios muy populares para los estribos, la mayoría de los vaqueros utilizan los tapaderos *(taps)*, diseñados para proteger el pie del jinete de la maleza y el viento frío cubriendo el estribo y la bota.

Los estribos están generalmente incluidos al adquirir la silla de montar, pero puede ser necesario sustituirlos con el tiempo debido al desgaste. Algunos fabricantes también incluyen los tapaderos en el trato, pero no es tan habitual y el *cowboy* suele adquirirlos por separado según sus preferencias (o fabricarse unos, Artesanía del cuero -15%)

Armas

Debido a los peligros y la dureza de la vida en las Llanuras los *cowboys* suelen llevar consigo de forma habitual los más diversos modelos disponibles de armas de fuego cortas y no se separan de ellas mientras realizan su trabajo.

Sus preferencias se decantan por las armas de buen calibre, generalmente nunca inferior al .41 y a partir de 1873 muchos se decantan por el Colt Army de acción sencilla en calibres .44 o .45, aunque siguen empleando el Colt Navy de 1851 y el army de 1860 (convenientemente adaptados al sistema de cartuchos), el Remington Army y varios modelos de Smith & Wesson.

El revólver se transporta siempre al cinto, en cartucheras abiertas de todos los estilos que se añaden a los diversos tipos de cinturones de munición. En la última década del siglo, algunos vaqueros también comienzan a utilizar las cartucheras sobaqueras, que pueden llevarse protegidas bajo la chaqueta y permiten desenfundar más fácilmente estando montado.

Los rifles también son compañeros habituales de los vaqueros, principalmente para cazar o como protección contra los indios hostiles, y se llevan bien a mano, en fundas enganchadas de los aparejos de la silla, generalmente en la parte delantera. Aunque no les gusta separarse demasiado de ellos cuando conducen el ganado o realizan ciertas tareas, en ocasiones los dejan en el carro de las provisiones para aligerar sus monturas durante el trabajo. Los rifles Sharp y Springfield de gran calibre son los preferidos por aquellos más aficionados a la caza, mientras que las armas de repetición como el Henry, los Winchester o los Marlin son consideradas las mejores para protegerse de ataques inesperados. Como otros muchos hombres de la Frontera, a partir de 1873 muchos llevan consigo la combinación de Colt y Winchester cal. 44-40, permitiendo la economía en la munición transportada, que siempre es un factor que un vaquero tiene en cuenta.

Es muy normal que, como complemento, los *cowboys* lleven consigo una navaja de bolsillo tipo Barlow con dos o tres hojas. Perfectas para ser transportadas en los chalecos o pantalones, estas navajas se emplean durante el marcado de las reses para hacer marcas en sus orejas, castrarlas, hacer pequeñas punciones o extirpar pequeños módulos e incluso recortar el pelo de la zona de las barbas. Naturalmente también se utiliza como cubierto e instrumento de cocina.

Otros llevan consigo un cuchillo de monte que, en general, se trata de un cuchillo de carnicero normal, sencillo y con alguna pequeña decoración en su mango.

El caballo

Reintroducido inicialmente en Norteamérica por los españoles tras su extinción en tiempos primigenios y, posteriormente, por el resto de colonizadores europeos, el caballo pronto se convierte en montura imprescindible y herramienta para la caza, las tareas agrícolas o la guerra. Además, rápidamente son adoptados por las tribus indias, transformando sus modos de vida y configurándose como auténticos protagonistas de los territorios al oeste de la Frontera y las Grandes Llanuras.

Desde el siglo XVI, muchos ejemplares que escapan de los españoles en sus posesiones del Sur comienzan a criarse en libertad, aumentando exponencialmente su número gracias a las grandes extensiones de praderas y pastos, la ausencia de auténticos depredadores y el clima templado.

Las manadas están fuertemente jerarquizadas y mientras las hembras heredan su rango dentro de la manada, los machos deben pelear por alcanzar una posición destacada dentro de la misma. El caballo dominante es el encargado de reunir y vigilar al grupo de hembras y el resto de machos que siempre marchan tras él.

Las Grandes Llanuras pronto dan alojo a manadas de caballos salvajes, denominados cimarrones o mesteños, en grupos de diversos tamaños liderados por un macho dominante acompañado de otros machos más jóvenes, yeguas y potros. Generalmente estos machos son capturados y domados para convertirlos en animales de monta, carga o para ser empleados como sementales, mientras que las yeguas y potros suelen ser criados en semilibertad en pastos libres. Estos jóvenes potros también se doman una vez que alcanzan entre los dos y tres años de vida.

En general, la esperanza de vida de un caballo bien cuidado puede alcanzar los 20 o 25 años, si bien los salvajes o dedicados a duras tareas sólo llegan a vivir unos 15 o 20. Las mulas, burdéganos y mamut jacks pueden vivir entre 30 y 40 años.

Aunque existen muchas razas, cruces y variantes, muchas de las cuales se desarrollan a lo largo del siglo XIX, a continuación se ofrece una selección de aquellos más característicos y abundantes del Lejano Oeste.

Como para cualquier otro animal, los valores mostrados para caballos y animales de carga incluyen la puntuación mínima

y la máxima, así como la media para cada característica. A la hora de crear un ejemplar concreto el DJ puede elegir cualquier valor dentro de los rangos mostrados y luego, en función de los mismos, calcular sus estadísticas secundarias.

Appaloosa

Según la tradición de los indios nez percés, sus primeras monturas proceden de los caballos robados por los comanches de las colonias españolas de Nuevo México, que fueron asimilados por su particular pelaje moteado, su nobleza, su versatilidad y su fuerte estructura. Estas cualidades los convierten en el animal ideal para el transporte, la caza y la guerra.

Durante décadas los nez percés los criaron seleccionando para su reproducción a los mejores ejemplares, hasta obtener un caballo moteado ágil, veloz y con gran energía y resistencia. El appaloosa posee, además, un temperamento dócil y sensible.

Además de transformar su forma de vida, estos animales permiten a los nez percés ampliar sus contactos comerciales con otras tribus, diseminando ejemplares de sus apreciados caballos por un amplio territorio que llega a cubrir las dos Dakotas.

El hombre blanco suele adiestrar a este tipo de caballos para trabajos de rancho y para el transporte de ganado, cruzándolos para obtener caballos "pintos" y caballos cuarto de milla.

Regiones principales: Oregón, Idaho, Washington, territorio de las dos Dakotas y las Grandes Llanuras.

Físico

Alzado: 145-157 cm.
Peso: 400-500 kg.
Colores: se caracterizan por ser moteados, combinando blancos y marrones claros con negros y pardos en diferentes variantes.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO

CPO: 25-38 (31) • **REF:** 25-38 (31) • **SEN:** 16-20 (18) • **CAR:** 15-20 (17)
Puntos de vida: CPO • **Aguante:** 20+(CPOx2) % • **Carga:** hasta 115 kg • **MD:** +4
Movimiento: Al paso (REF/3) m • **Al trote** (REFx1) m • **Al galope** (REFx2) m
Habilidades: coz 40% (3/+1), mordisco 35% (2/+1)

Cuarto de milla

Nacen de la mezcla de tres razas de caballos: los de los indios chickasaw (descendientes puros de los caballos españoles), los caballos de los colonos ingleses del siglo XVII y los salvajes mustangs. Estos nuevos animales del Este pronto se desplazan junto a los colonos hacia los nuevos territorios del medio Oeste, Texas y, sobre todo a partir de 1840, hacia las Grandes Llanuras.

El cuarto de milla es un caballo caracterizado por su velocidad en distancias cortas, posee un buen genio, es rápido en el aprendizaje y muestra buenas habilidades con el ganado, siendo los caballos "atletas" más mansos que se conocen.

Su nombre procede de su utilización en las populares carreras de 440 yardas (un cuarto de milla o 402 m) que se organizaban en las calles de las ciudades norteamericanas de Virginia y las Carolinas durante el siglo XVIII.

Físico

Alzado: 145-165 cm.
Peso: 450-600 kg.
Colores: puede encontrarse en casi todos los colores, admitiendo patrones moteados y palomino, aunque su color más habitual es el alazán.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO

CPO: 25-40 (32) • **REF:** 30-40 (35) • **SEN:** 12-20 (16) • **CAR:** 16-20 (18)
Puntos de vida: CPO • **Aguante:** 20+(CPOx2) % • **Carga:** hasta 120 kg • **MD:** +4
Movimiento: Al paso (REF/3) m • **Al trote** (REFx1) m • **Al galope** (REFx2) m
Habilidades: coz 45% (3/+1), mordisco 35% (2/+1)

Morgan

Es una de las razas más famosas de Norteamérica que desciende del cruce, en 1793, de un solo semental llamado *Figure*, con una combinación de Welsh Cob, purasangre y caballos árabes y berberiscos. Es un gran animal de enganche y, sobre todo, de monta. El morgan es fuerte, versátil y de carácter fogoso. Musculado y de cuartos traseros grandes y fuertes y patas robustas con un paso desenvuelto. Posee un carácter valiente y fiel, siendo además un animal inteligente y dócil.

El morgan es el caballo predilecto de la caballería de Estados Unidos y durante la Guerra Civil son utilizados tanto en unidades de caballería como de artillería. El Primero de Caballería de Vermont, por ejemplo, usa durante la contienda únicamente caballos de raza morgan, con los que ganan una excelente reputación en combate.

Los morgan sirven de base para la crianza de otras razas americanas como el standardbred, el caballo de monta americano y el caballo de paseo de Tennessee.

Físico

Alzado: 142-155 cm.
Peso: 400-450 kg.
Colores: todos los colores sólidos, mayormente bayo, castaño, negro y alazán.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO

CPO: 25-37 (31) • **REF:** 25-36 (30) • **SEN:** 12-20 (16) • **CAR:** 18-20 (19)
Puntos de vida: CPO • **Aguante:** 20+(CPOx2) % • **Carga:** hasta 110 kg • **MD:** +4
Movimiento: Al paso (REF/3) m • **Al trote** (REFx1) m • **Al galope** (REFx2) m
Habilidades: coz 40% (3/+1), mordisco 35% (2/+1)

Mustang

El caballo mustang desciende directamente de los caballos berberiscos y árabes introducidos por los conquistadores españoles en Norteamérica durante el siglo XVI. Durante la exploración y colonización de México y el valle del Misisipi algunos de estos caballos escapan al control de sus amos y se asilvestran, formando numerosas manadas y permaneciendo en estado salvaje, pastando libres por las grandes llanuras del continente. Algunas tribus indias capturan y domestican muchos de estos mustangs, criándolos y creando sus propias razas como el appaloosa, el poni indio cayuse o el cracker de Florida.

El mustang es un caballo inteligente, duro, valiente e independiente que se caracteriza por sus patas huesudas pero fuertes y sus cascos muy duros.

En Texas las manadas de mustangs conforman la base de la mayoría de las monturas de los *cowboys* de la región y a partir

de 1870 empiezan a ser también especialmente valorados en el norte de las Llanuras.

Regiones principales: pueden encontrarse manadas por casi todo el suroeste, a lo largo de la Meseta y de la Gran Cuenca.

Físico

Alzado: 142-162 cm.
Peso: 350-400 kg.
Colores: puede presentar cualquier color, pero sobre todo abundan los ejemplares en tonos castaño, alazán y bayo.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO

CPO: 25-36 (30) • **REF:** 25-39 (32) • **SEN:** 16-20 (18) • **CAR:** 12-20 (16)
Puntos de vida: CPO • **Aguante:** 20+(CPOx2) % • **Carga:** hasta 100 kg • **MD:** +4
Movimiento: Al paso (REF/3) m • **Al trote** (REFx1) m • **Al galope** (REFx2) m
Habilidades: coz 50% (3/+1), mordisco 40% (2/+1)

Nokota

La nokota es una raza de caballos salvajes originarios del suroeste de las tierras baldías de Dakota del Norte, junto al río Misuri, nacida del mestizaje entre caballos de los nativos locales y mustangs salvajes.

El resultado es un animal resistente, muy competente para las diversas tareas del rancho. Versátil, inteligente, bastante fuerte y musculoso, posee unas características caderas cuadradas y una grupa algo inclinada que le confieren un andar peculiar, llamado "*shuffle* indio".

Es un animal perfectamente acostumbrado a manejarse en los climas fríos y las condiciones severas de la región.

Regiones principales: ambas Dakotas.

Físico

Alzado: 145-170 cm.
Peso: 410-450 kg.
Colores: generalmente ruano-azul, negro, gris y en menor medida bayo y castaño.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO

CPO: 25-37 (31) • **REF:** 25-37 (31) • **SEN:** 14-20 (17) • **CAR:** 14-20 (17)
Puntos de vida: CPO • **Aguante:** 20+(CPOx2) % • **Carga:** hasta 110 kg • **MD:** +4
Movimiento: Al paso (REF/3) m • **Al trote** (REFx1) m • **Al galope** (REFx2) m
Habilidades: coz 45% (3/+1), mordisco 35% (2/+1)

Pinto o caballo indio

Desciende de los mustangs asilvestrados domesticados por los indios, que debido a su colorido les atribuyen poderes mágicos. Los rancheros también los utilizan en buen número, al tratarse de caballos resistentes y con gran energía y agilidad, lo que los hace excelentes para trabajar en las explotaciones ganaderas. De cabeza fina, suelen tener la espalda corta y patas largas y fuertes.

Físico

Alzado: 147-160 cm.
Peso: 420-475 kg.
Colores: se caracteriza por una pigmentación de color negro, alazán, castaño, bayo o palomino con grandes zonas blancas. El "overo" consiste en grandes manchas negras sobre blanco, la variante "tobiano" posee manchas más pequeñas de cualquier color (menos negro) sobre fondo blanco.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO

CPO: 25-38 (31) • **REF:** 25-37 (31) • **SEN:** 16-20 (18) • **CAR:** 12-20 (16)

Puntos de vida: CPO • **Aguante:** 20+(CPOx2) % • **Carga:** hasta 115 kg • **MD:** +4

Movimiento: Al paso (REF/3) m • **Al trote** (REFx1) m • **Al galope** (REFx2) m

Habilidades: coz 40% (3/+1), mordisco 30% (2/+1)

Mulas, burdéganos y mamut jacks

Más resistentes que los caballos, menos susceptibles a enfermedades y parásitos y con menos necesidad de forraje, las mulas y burros son animales imprescindibles en la Frontera.

En las granjas, las mulas (cruce de yegua y burro o asno) terminan por sustituir completamente a los caballos. Estos animales de cabeza corta y gruesa y patas finas son además empleados ampliamente por el ejército en sus campañas y conforman el tiro de muchas de las líneas de diligencias. Con un peso medio de unos 500 kg, una de las más utilizadas es la variedad procedente de Misuri, especialmente en carretas de colonos y pioneros.

El burdégano es un cruce entre caballo y asna o burra, con un tamaño intermedio entre la mula y el burro y una cabeza más parecida a la de un caballo. Sus extremidades enjutas y cascos anchos lo convierten en un animal idóneo para el transporte de carga en terrenos escarpados y rocosos, donde junto a los burros se desenvuelve con menor dificultad que otros equinos (+10% adicional a su Aguante en este terreno).

Los "mamut jacks" son burros norteamericanos descendientes de varias razas importadas en el XVIII y principios del XIX caracterizados por su gran fuerza y capacidad de carga, por lo que se emplean en multitud de trabajos pesados y tiros de diligencias y carretas. Alcanzan una altura de entre 145 y 152 cm y los 650 kg de peso.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE MULAS

CPO: 32-39 (35) • **REF:** 22-31 (26) • **SEN:** 10-20 (15) • **CAR:** 15-25 (20)

Puntos de vida: CPO • **Aguante:** (CPOx3) % • **Carga:** hasta 125 kg • **MD:** +4

Movimiento: Al paso (REF/3) m • **Al trote** (REFx1) m • **Al galope** (REFx2) m

Habilidades: coz 65% (3/+1), mordisco 45% [(2/+1)

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE BURDÉGANOS O BURROS COMUNES

CPO: 30-35 (32) • **REF:** 20-30 (25) • **SEN:** 12-20 (16) • **CAR:** 12-18 (15)

Puntos de vida: CPO • **Aguante:** (CPOx3) % • **Carga:** hasta 100 kg • **MD:** +4

Movimiento: Al paso (REF/3) m • **Al trote** (REFx1) m • **Al galope** (REFx2) m

Habilidades: coz 60% (3/+1), mordisco 40% (2/+1)

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE MAMUT JACK

CPO: 35-40 (37) • **REF:** 22-31 (26) • **SEN:** 10-20 (15) • **CAR:** 20-25 (22)

Puntos de vida: CPO • **Aguante:** (CPOx3) % • **Carga:** hasta 150 kg • **MD:** +4

Movimiento: Al paso (REF/3) m • **Al trote** (REFx1) m • **Al galope** (REFx2) m

Habilidades: coz 60% (3/+1), mordisco 35% (2/+1)

Desplazamientos de monturas

Al igual que los seres humanos, los equinos también poseen tres modos distintos de desplazamiento con diferentes velocidades por asalto. El jinete puede decidir cuándo utilizar cualquiera de ellos y controlar las distintas maniobras a la velocidad elegida superando diferentes tiradas modificadas con la habilidad Cabalgar (ver 'El Combate', pág. 115).

De menor a mayor velocidad, los caballos y animales de tiro pueden desplazarse al paso, al trote o al galope. Aunque los datos se calculan siempre por asalto completo, es sencillo extrapolar las cifras a turnos de 5 minutos y averiguar la velocidad en kilómetros a la hora. Si multiplicas cualquiera de las velocidades por 50, obtienes la distancia recorrida en un turno, y si lo haces por 600, los metros por hora.

Paso [REF/3]

Es un desplazamiento tranquilo y fluido en el que habitualmente tres de las extremidades del animal están siempre en contacto con el suelo. Aunque técnicamente existen algunos subtipos, en principio aquí solamente se contempla el paso ordinario.

Una montura se desplaza al paso tantos metros como un tercio de su puntuación en REF (REF/3) por asalto completo. Un caballo puede aguantar a este ritmo ocho horas antes de que aparezca la fatiga. Las mulas, burdéganos o mamut jacks doblan el tiempo que pueden marchar al paso.

A esta velocidad de desplazamiento, los jinetes con puntuaciones de 20% o más en Cabalgar no necesitan realizar tiradas de habilidad excepto en casos o acciones especiales sobre la silla. Los ataques montados o sobre objetivos a caballo a esta velocidad no sufren modificadores adicionales por movimiento.

"JUSTICIA" DUTCH: *el caballo de Dutch es un mustang texano con CPO 35 y REF 37. Al paso recorre 12 m por asalto, 600 m por turno y supone una velocidad de 7,2 km por hora, que puede mantener durante 8 horas.*

Trote [REF]

Es un paso en dos tiempos con apoyos separados por un momento de suspensión y puede ser muy variable, incluyendo el desplazamiento ligero y el denomidado medio galope, aunque sin apurar la velocidad punta máxima del animal. Realmente, el trote es el ritmo de trabajo habitual del caballo y su principal velocidad de desplazamiento.

Al trote, tu montura puede recorrer, por asalto, un máximo de metros igual a su puntuación en REF. Promediando distintos ritmos de trote, un caballo puede aguantar unas seis horas y las mulas, burdéganos y mamut jacks alcanzan las nueve.

Los jinetes con 20% o más en Cabalgar no necesitan realizar tiradas para los desplazamientos simples, pero siempre es necesario superar una prueba previa con la habilidad para hacer cualquier cosa sobre la montura mientras se mueve al trote.

Galope [REF×2]

La máxima velocidad punta del animal. Se desarrolla en tres tiempos y un momento extra de suspensión en el que no se apoya con ninguna extremidad en el suelo. A esta velocidad la montura se desplaza por asalto completo hasta un máximo en metros igual al doble de sus REF (REF×2).

El problema es que no pueden mantener esa potencia durante mucho tiempo. Un animal (da igual si son caballos, mulas u otro equino) sólo puede mantenerse al galope durante tantos asaltos completos como su puntuación de CPO. Pasado ese tiempo, su Aguante se reduce a la mitad y rápidamente comienza a sufrir los efectos del cansancio.

Manejar una montura a esas velocidades es una tarea compleja y siempre requiere una tirada de Cabalgar al inicio del asalto para no perder el control.

Manejar la montura

Excepto en el caso del desplazamiento al paso, cualquier acción o prueba de habilidad (de combate o no) sobre una montura sufre un modificador adicional de -20% por movimiento. Este modificador no se aplica a las propias tiradas de Cabalgar pero tiene efecto tanto si se supera la tirada de control como si no. Sólo es posible eliminar el modificador por movimiento si el resultado de la tirada de Cabalgar es un crítico.

Además, los objetivos que se desplazan al trote o al galope se consideran blancos en movimiento y aplican un modificador adicional a los ataques de -20%.

Al margen del tipo de desplazamiento de la montura, siempre es necesario superar una tirada de Cabalgar para:

- **Controlar un animal golpeado o asustado:** cuando una montura recibe un impacto o se siente amenazada (por ejemplo, por un animal salvaje). La tirada puede sufrir modificadores adicionales según la velocidad del animal (ver 'Daño y efecto sobre las cabalgaduras', pág. 117).
- **Que la montura realice maniobras complejas:** saltar obstáculos, bajar pendientes pronunciadas, frenar en seco o realizar un giro cerrado. En estas situaciones el DJ asigna un grado de dificultad para añadir un modificador a la tirada de Cabalgar según las circunstancias (altura del obstáculo, inclinación o naturaleza del terreno, etc.).

"JUSTICIA" DUTCH: *Justicia tiene un porcentaje en Cabalgar de 65% y un 75% en Revólver. Cuando va al paso con su caballo no necesita tirar por su habilidad a menos que el animal se asuste o sea golpeado o si trata de bajar una pendiente pronunciada con él, por ejemplo. Si quiere disparar su arma al paso, no sufre modificador especial por movimiento (aunque sí cualquier otro por distancia o circunstancia).*

Desplazándose al trote normalmente, tampoco necesita realizar tirada de control hasta que desee utilizar su arma. En ese caso primero necesita superar la tirada de Cabalgar y después, si tiene éxito, podrá atacar aplicando un -20% a sus ataques por ser en movimiento.

Cuando espolea a su montura y se lanza al galope, Dutch tiene que hacer siempre una tirada de control al inicio de cada asalto aunque no haga nada más.

Cuando se falla la tirada de Cabalgar, el jinete pierde todo el asalto tratando de controlar su montura y no puede hacer ninguna acción en el mismo. Además, el animal no se desplaza como debería y reduce su movimiento a la mitad.

Una pifia con la habilidad puede acabar en un serio disgusto. Lanza 1d10 y consulta la tabla de pifias cabalgando, pág. 64.

Las tiradas de control se realizan antes de poder hacer cualquier otra cosa del asalto en que te desplazas montado, pero no consumen una acción. También pueden ser requeridas a lo largo del mismo cuando aparezca la circunstancia que lo requiera. Algunas acciones o maniobras especiales y el uso de determinadas armas aportan modificadores adicionales a Cabalgar. Consulta las páginas 64 y 115 para más información.

Viajes y terreno

Las jornadas de viaje a caballo rara vez reflejan la distancia total recorrida como una suma absoluta de la velocidad por hora del animal. Diversos factores afectan a una travesía: el tipo de terreno, el clima y los descansos o aprovisionamientos para el jinete (sólo los más curtidos pueden aguantar más de cuatro horas sobre la silla) y su montura. Durante los viajes largos lo normal es ir variando el ritmo del animal entre el paso, el trote ligero y el medio galope, aunque el trote suele ser la velocidad más cómoda para el animal, y tomar descansos de una o dos horas cada media jornada. Como guía, consulta la tabla siguiente para saber la distancia media por jornada de viaje completa (entre 8 y 10 horas) que puede recorrerse montado o en carruaje.

DISTANCIAS DE VIAJES CON MONTURAS Y TIROS

Tipo de terreno	Montura o animal de carga	Carreta, carro o diligencia
Camino llano y normal	65 km	40 km
Campo a través o colinas	48 km	30 km
Terreno montañoso o difícil	28 km	15 km
Condiciones meteorológicas adversas (niebla densa, lluvia o nieve intensos)	-5 km cada hora	-10 km cada hora

Los animales con sobrecarga reducen las distancias a la mitad ya que deben descansar con más frecuencia.

El ritmo de viaje normal permite enlazar jornadas de marcha sin necesidad de tener en cuenta el cansancio, ya que el descanso cada media jornada está contemplado en el trayecto. Aun así, es posible forzar la marcha y aumentar la distancia recorrida desplazándose cada hora de viaje al máximo permitido por la característica de trote de los animales, pero todas las habilidades y acciones de jinetes y monturas sufren -10% en ese tiempo debido al esfuerzo. Además, si no se para transcurridas las 6 horas de viaje, deben aplicarse las reglas de fatiga.

Fatiga de las monturas

Como los seres humanos, una vez superado el tiempo indicado para soportar cada tipo de movimiento, las monturas y animales de carga y tiro comienzan a cansarse. La fatiga para ellos funciona parecido. Cada asalto, turno u hora (dependiendo de la unidad temporal que se esté usando) que el animal quiera continuar desplazándose al paso o al trote debe superar una tirada de Aguante con un modificador adicional y acumulable de -10% desde la primera tirada. Cada tirada fallada supone la reducción del movimiento a la mitad.

"JUSTICIA" DUTCH: *el caballo de Dutch es un mustang texano con CPO 35 y REF 37. Puede marchar al paso durante 8 horas sin dificultad, 6 horas al trote y 35 asaltos (3,5 minutos) al galope tendido. Tras una marcha al trote de 6 horas lanza Aguante (90%) aplicando -10% para continuar su marcha al mismo ritmo. Con un resultado de 53 supera la prueba y continúa una hora más a la misma velocidad (35 m por asalto = 21 km/h). Pasado ese tiempo, debe volver a lanzar Aguante, pero esta vez con -20%. Lanza y falla con 73. Su ritmo se reduce a la mitad (17 m por asalto = 10,2 km/h) para esa hora de viaje. Si continúa sin detenerse, ha de volver a lanzar la hora siguiente, esta vez restando -30% al Aguante. Vuelve a fallar con un resultado de 81 reduciendo de nuevo su velocidad a 8 m por asalto (4,8 km/h).*

El desplazamiento al galope tendido es diferente. Cuando una cabalgadura o animal de carga agota el tiempo que soporta normalmente al galope, su Aguante se reduce automáticamente a la mitad para comenzar a aplicar los efectos del cansancio.

En cualquier circunstancia, cuando el Aguante llega a cero como efecto de la acumulación de modificadores, el animal está exhausto y debe parar a descansar, pudiendo recuperar un 20% de Aguante cada hora. En estos casos, el instinto de supervivencia de las mulas y los burros hacen que se detengan en el acto, negándose a proseguir y siendo imposible moverlos hasta que se sienten descansados. Los caballos pueden ser llevados más allá del agotamiento, aunque es peligroso. El jinete puede hacer que el caballo siga desplazándose a la velocidad de movimiento que le quede sin necesidad de tiradas de Aguante, pero pierde 1 punto de CPO por asalto. Cuando CPO llega a cero, el caballo se desploma reventado y lo mejor es terminar rápido con su agonía.

En caso de que el movimiento se agote antes que el Aguante, el animal se detiene sin poder continuar la marcha.

Una vez agotado o sin movimiento el animal debe descansar. Cada hora de reposo absoluto permite que su Aguante se restaure 10 percentiles, aunque no podrá trotar a su velocidad normal hasta transcurridas 6 horas y el galope hasta pasadas las 10 horas de reposo (si lo hace vuelve a perder CPO). Si en ese tiempo se desplaza al paso, su Aguante sólo restaura a razón de 5 percentiles por cada hora.

"JUSTICIA" DUTCH: *siguiendo el ejemplo anterior, el caballo de Dutch se está desplazando a 8 m por asalto y su Aguante se ha quedado en 60%. Para continuar moviéndose una hora más, debe superar una tirada restando 40%. Falla con 54 y su velocidad queda reducida a 4 m por asalto (2,4 km/h). Transcurrida esa última hora, intenta continuar agotando todo su Aguante (20%) al restar 50% por cansancio. Falla la tirada (sólo le servía un resultado de 01) y el animal, totalmente agotado, se arrastra a una velocidad de 2 m por asalto. Si Dutch no para inmediatamente, su montura comienza a perder 1 punto de CPO en cada asalto, desplazándose sólo 2 m en cada uno. Podría continuar de esta forma durante 35 asaltos, pero al final de los mismos Dutch perdería su querida montura.*

Carga de las monturas

Las monturas y animales de carga que transportan más peso del indicado en su capacidad de Carga se desplazan más despacio de lo normal y se cansan antes, dividiendo estos factores a la mitad. En el caso de las monturas la capacidad de carga indicada es la requerida para soportar el peso del jinete con sus armas y equipo personal ligero, la silla de montar, los arreos y aquellos objetos que se puedan incluir en alforjas o sacos normales. Si se desea acarrear más equipo, lo ideal es contar con un segundo animal de carga.

El DJ decide si tener en cuenta la cantidad de Carga transportada. Si opta por hacerlo, puede aplicar estas reglas sólo cuando resulte obvio que se supera ampliamente el límite establecido para cada animal o bien emplear las tablas opcionales de la página 203, calculando el peso total de los objetos de forma general.

Cuando es necesario realizar tiradas de Aguante contra cansancio de un animal sobrecargado, la penalización se dobla (empieza con -20% y va acumulándose en cada nueva prueba). Por lo demás, las reglas de fatiga se aplican de la forma habitual.

"JUSTICIA" DUTCH: *la montura de Dutch puede transportar hasta 100 kg de peso, pero en este caso debe acarrear sobre su grupa al compañero de Justicia, Morgan Dexter, que ha perdido su caballo en un enfrentamiento con una partida de sioux. Entre los dos y sus pertenencias claramente superan la carga máxima del animal, por lo que el DJ decide que los tiempos han de reducirse a la mitad. Pasados 17 asaltos a galope tendido (en lugar de los 35 habituales y en los que sólo recorren 17 m en cada uno), el animal comienza a notar el cansancio y su Aguante se reduce a la mitad. Si quiere continuar a este ritmo es necesario que comience a superar tiradas de Aguante (45%). La primera, afectada por la sobrecarga (-20%), la falla con un resultado de 61. Su desplazamiento se reduce a 8 m por asalto. Ya sólo le queda un 25% de Aguante. En su siguiente tirada el animal queda agotado (el modificador de sobrecarga de -40% termina por agotarle), su movimiento se reduce a 4 m por asalto y si se le hace continuar comenzará a perder puntos de CPO a razón de 1 por asalto.*

Captura y doma de caballos

Con la ingente cantidad de caballos necesarios en los ranchos y poblados indios, su cría, adquisición y doma forman parte indispensable de la vida diaria. A menudo, los ranchos organizan cuadrillas de vaqueros para capturar caballos que abastezcan sus propias necesidades o sean vendidos. También es común durante el periodo invernal que los vaqueros desocupados se organicen para capturar y vender mustangs, obteniendo unos dólares vítales para su subsistencia hasta la siguiente temporada de trabajo. Al mismo tiempo, entre los indios es común organizar partidas de caza, ya que para la mayoría de las tribus los equinos constituyen sus posesiones más valiosas.

Sin duda todas estas situaciones dan pie a un DJ ocurrente para elaborar aventuras que proporcionen a sus jugadores el auténtico sabor de la vida del *cowboy* en la Frontera.

Tanto si trabajan por cuenta de un rancho, por iniciativa propia o si se trata de una partida india, el grupo de cazadores debe organizarse en torno a un líder que a nivel de juego realiza con sus habilidades las tiradas necesarias para la localización y captura de los animales pudiéndose beneficiar en ciertos casos de la colaboración de sus compañeros mediante las acciones conjuntas (ver pág. 60). Las diferentes técnicas de doma y entrenamiento pueden ser realizadas por cualquier aventurero que tenga las agallas y la destreza necesarias para tratar de someter a un animal bravo.

Aquellos aventureros dispuestos a hacerse con caballos salvajes deben dominar la conducción de ganado y el manejo del lazo y estar dispuestos a trabajar entre catorce y dieciséis horas al día. Como en los grupos de conducción de reses, un cocinero y un *wrangler* (el encargado de los caballos de refresco) tienen cabida para completar la partida.

Aunque uno de los objetivos de las reglas de doma es generar por sí mismas sesiones completas de juego relacionadas con la captura y el entrenamiento de los caballos, el DJ puede aplicarlas o modificarlas como considere oportuno o mejor se adapte a sus necesidades narrativas. En algunos casos puede sustituir la fase de localización de la manada por información fiable obtenida a través de un PNJ y nada impide aplicar directamente la doma a animales capturados con anterioridad.

En *Far West* la resistencia que tiene un caballo a ser domado se mide por su Carisma. A lo largo del proceso de captura y doma el objetivo es ir mermando temporalmente esta característica hasta convertirlo en un ejemplar dócil, que pueda ser montado y entrenado. Aunque no es necesario reducir la puntuación a cero, es importante reducirla en lo posible, ya que cuanto más CAR conserve el caballo, más complicado será lograr que haga lo que pretendemos.

Localización y captura

El primer paso para capturar los animales salvajes consiste en localizar su territorio habitual. Para ello, el líder de la partida de caza debe superar con éxito una tirada modificada de Supervivencia (ver tabla a continuación) para confirmar si las condiciones del terreno son las ideales para albergar la manada. Este reconocimiento puede intentarse una vez al día y de obtenerse una pifia, se pierden dos días enteros vagando de forma infructuosa.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE SUPERVIVENCIA

Circunstancia	Modificador
Por cada compañero con Supervivencia 25% o superior	+10%
Por poseer Conoc. animal al 50% o más	+10%
Por poseer un mapa detallado de la región	+10%

Una vez establecida una zona propicia, es necesario Rastrear para dar de forma concreta con la manada. El rastro puede intentarse cada doce horas, pero de obtenerse una pifia se pierden 1d4 días siguiendo pistas falsas. Un DJ imaginativo puede aprovechar el tiempo empleado en la búsqueda y el rastreo para organizar encuentros aleatorios con la fauna salvaje o alguna tribu local.

Las manadas de caballos salvajes, mustangs y nokotas, están compuestas por entre 20 y 40 ejemplares (20+2d10) de entre los que destacan un macho dominante que ejerce como jefe y un reducido número de machos maduros con características por encima de la media. El resto de animales son yeguas, potros, animales jóvenes y algún caballo viejo (cuyo valor es un 30% del de un caballo medio) o enfermo.

Determinando los buenos ejemplares

Tanto el jefe como los animales maduros destacan dentro de la manada y son el foco en el que suelen centrar sus esfuerzos los cazadores. A la hora de establecer sus características el DJ puede partir de las puntuaciones medias y otorgar a estos ejemplares valores más elevados, por ejemplo, repartiendo 12 puntos extra entre las características del jefe de la manada y 6 puntos para los animales maduros.

Para tratar de asegurar la captura, es importante identificar correctamente al macho dominante, ya que es al que sigue de forma natural el resto de caballos. Para ello es necesario observar el comportamiento de los animales durante un tiempo y que el líder de los cazadores supere una tirada de Conocimiento animal. Un éxito sencillo permite identificar correctamente a los distintos animales y un crítico, además, proporciona un modificador adicional de +10% a todas las tiradas de Conducir ganado o Lazo durante el proceso de captura. Un fallo, por el contrario, confunde a los distintos animales y otorga -5% adicional a las tiradas de Conducir ganado (en caso de utilizar la captura con lazo el tipo de animal seleccionado no se corresponde con el que se deseaba capturar). Un resultado de pifia hace que Conducir ganado y Lazo sufran un modificador adicional de -20% durante la captura y además se laceen los ejemplares erróneos.

Capturando caballos cimarrones

Para llevar a cabo la captura de la manada pueden emplearse dos métodos: la conducción o el uso del lazo. Cada método, llevado a cabo con éxito, resta cierto número de puntos al CAR de los animales capturados, reduciendo así su resistencia a la doma y la monta.

MÉTODOS DE CAPTURA DE CABALLOS

Método empleado	Puntos restados a CAR
Conducción	3
Lazo	5

Construyendo un cercado

Para hacerse con un buen número de ejemplares es necesario que los cazadores construyan un corral en forma de "U", abierto por uno de sus extremos, improvisado con troncos y cuerdas o tiras de cuero. Otra opción consiste en acondicionar el terreno (generalmente una depresión, cañón o garganta con una sola entrada) para que haga las veces de cercado y poder retener a la manada.

Construir un cercado requiere el uso de Artesanía: carpintería, sin modificador o bien Maña con un modificador adicional de -10%. Completarlo consume 1d4 horas de trabajo.

Para localizar un lugar adecuado del terreno para retener a los animales hay que superar primero una tirada de Supervivencia sin modificador y, además, utilizar con éxito Artesanía: carpintería o Maña (-5%) para cerrar la trampa. El proceso necesita 1d2 horas para terminarse.

En cualquier caso, mientras se construye o acondiciona el cercado, al menos un miembro del grupo debe permanecer observando la manada en todo momento para no perder su rastro y tener que volver a iniciar su localización.

Captura mediante conducción

Con este método los cazadores hostigan a la manada, haciéndola dirigirse hacia el cercado. Para ello los *cowboys* inician una persecución (usando las reglas de la pág. 118) hasta que logren situarse a una distancia igual o inferior a 20 m. La velocidad máxima (al galope tendido) de la manada la establece el galope del macho dominante, restando 1 m por cada dos ejemplares que componen la manada.

EJEMPLO: *una manada de 20 animales en la que su jefe posee un Galope de 60 m por asalto se desplaza a una velocidad máxima de 51 m por asalto [60-9 (19/2)].*

Una vez situados a la distancia adecuada, el jefe de la partida de caza debe superar una prueba de Conducir ganado (aplicando los modificadores obtenidos en la fase de observación) para dirigir con éxito los animales al cercado. El éxito permite capturar 3d6 ejemplares más la CE obtenida en la habilidad, además de un ejemplar extra por cada dos cazadores adicionales que integren el grupo. Un fallo dirigiendo a la manada permite seguir intentándolo, pero dos fallos consecutivos o una pifia en la tirada de Conducir ganado espanta definitivamente a la manada, que huye en desbandada, y debe reiniciarse su rastreo al día siguiente.

Si el resultado de caballos capturados es igual o superior al número total de ejemplares de la manada, entonces se ha capturado entera junto con su líder. En cualquier otro caso sólo es posible capturar al macho dominante con este método obteniendo un resultado crítico en Conducir ganado. Para determinar la naturaleza del resto de ejemplares capturados se utilizan los resultados obtenidos en la tirada de dados d6: el dado más bajo de los tres indica los animales viejos o enfermos, el intermedio los machos maduros y el resto de animales capturados se reparten entre yeguas, potros y ejemplares jóvenes.

Si se falló la tirada previa durante la fase de observación, es necesario ahora identificar los animales obtenidos empleando de nuevo Conocimiento animal.

EJEMPLO: *el líder de un grupo de caza de 5 hombres posee Conoc. animal 55% y Conducir ganado 62%. Obtuvo un éxito normal durante la observación, por lo que no añade modificadores adicionales a la conducción. Tras lograr situarse a 18 m de distancia de la manada comienza a dirigirla hacia el corral que construyeron previamente. Obtiene un resultado de 35 en Conducir ganado (2 CE), por lo que atrapan 11 caballos (2+4+1 con los dados + 2 CE + 2 por los cuatro hombres adicionales de su grupo). Han conseguido un caballo enfermo, 2 machos maduros y 8 animales medios entre yeguas, potros y machos jóvenes.*

Captura con lazo

La forma más espectacular de capturar a un animal salvaje (no sólo caballos, esto sirve igualmente para las reses) consiste en utilizar el lazo, aunque sólo está al alcance de los más atrevidos y habilidosos *cowboys*. En estos casos, el cazador directamente selecciona al animal de la manada que quiere atrapar e inicia una persecución individual con él hasta situarse a una distancia igual o inferior al alcance máximo en metros de su manejo del lazo (CPOx2 m).

En ese momento debe superar una tirada de Lazo aplicando el modificador adicional de -30% por movimiento (ya que se suma tanto el -15% del jinete como el -15% del objetivo). Un crítico no solo atrapa al animal sino que además otorga un

modificador adicional de -10% a la tirada posterior de resistencia de la captura. Una vez atrapado, el ejemplar salvaje trata de liberarse y lucha contra su captor debiendo superar una tirada de Aguante cada asalto, modificada por el CPO de la montura del cazador (ya que lo habitual es que el *cowboy* sujete la cuerda en el pomo de su silla de montar) y con un -10% acumulativo tras el primer asalto. En este punto, si se unen otros vaqueros (echando éstos el lazo al animal ya atrapado), pueden sumar la mitad del CPO de sus monturas como modificador adicional contra la resistencia de la presa. Un caballo queda totalmente capturado y apaciguado cuando falla 2 tiradas consecutivas de Aguante o cuando éste llega a cero. Por el contrario, si obtiene un crítico en su tirada, rompe las cuerdas y escapa, debiéndose iniciar una nueva persecución.

EJEMPLO: *un jinete de CPO 14, con la habilidad Lazo al 70% y sobre un caballo de CPO 31 persigue a un ejemplar con CPO 35 (Aguante 80%). Una vez situado a 28 metros o menos, el* cowboy *lanza sobre un porcentaje de habilidad en Lazo del 40% (resta -30% por el movimiento), obteniendo un resultado de 32, éxito sencillo. Para resistirse, el primer asalto el animal laceado necesita obtener un 49% (80%-31) pero obtiene 82, de forma que falla. El siguiente asalto lo vuelve a intentar, reduciéndose su Aguante al 39% (-10% adicional por ser el segundo asalto), pero consigue superar la tirada con un 24, por lo que continúa revolviéndose. El tercer asalto el Aguante se ve reducido en otro 10% y queda en 29% (-20% por los asaltos y -31 por el CPO de la montura de su captor) y esta vez falla con 43. A continuación el Aguante se reduce nuevamente y queda sólo en 19%. La tirada de resistencia la falla con 87 y esta vez, cansado, el animal queda definitivamente capturado.*

Las partidas de caza indias también pueden utilizar cualquiera de las técnicas de caza anteriores. En realidad, es bastante común que utilicen depresiones del terreno a modo de cercados o que capturen ejemplares con lazos de piel, asfixiando a su presa hasta que cae al suelo. Una vez agotado el animal, traban rápidamente sus patas delanteras entre sí y rodean su hocico con otro lazo del que tiran hasta vencer su resistencia y acercar al animal al cazador. La captura de caballos siempre tiene algo de ceremonial para las diferentes tribus y cuando un animal es atrapado es frecuente que el cazador le tape los ojos con su mano y le sople en los ollares como símbolo de dominación.

La doma

Una vez capturados los animales debe procederse a desbravarlos, quebrando su voluntad mediante el uso de la fuerza física y psicológica para volverlos sumisos a las órdenes. La doma es un proceso que requiere de cierta cantidad de tiempo en función del aguante del ejemplar y de la propia habilidad del domador. Durante el proceso, el domador reduce la resistencia que le queda al caballo mediante una serie de estrategias y elegir el momento que considera oportuno para llevar a cabo la primera monta. Ésta es una decisión delicada ya que si para entonces el CAR del caballo aún es muy elevado, la monta se tornará complicada y si es demasiado bajo, se corre el riesgo de que el animal se lesiones o se convierta en un ejemplar excesivamente manso.

MODIFICADORES A LA PRIMERA MONTA

Puntuación de CAR actual del animal	Modificador
Más de CAR/2	-20%
Entre CAR/4 y CAR/2	+20%
Menos de CAR/4[1]	+20%*

[1] En este caso el caballo debe realizar una tirada de CPOx1 durante la primera monta para no sufrir una lesión (si se produce, usa la tabla de lesiones de monturas, pág. 117) y perder 2 puntos de su CAR total de forma permanente.

El periodo de desbrave se inicia con una tirada de la habilidad de Doma por parte del adiestrador para conocer al animal, o lo que es lo mismo, la cantidad de puntos de CAR que conserva. El proceso dura 2d3 horas observando y poniendo a prueba al caballo y determinando su nivel de resistencia. El fallo en la habilidad otorga información falsa: con un resultado par el domador cree que el animal tiene 6 puntos de CAR más de los reales y si es impar a la inversa, el domador cree que el CAR se encuentra 6 puntos por debajo. La pifia otorga la confianza de que el animal se encuentra totalmente preparado para su primera monta sin necesidad de aplicar ninguna técnica previa.

Durante esta toma de contacto debe elegirse la técnica y estrategia que se va a seguir con el animal (consulta los siguientes apartados). Cada técnica entraña una dificultad específica para la habilidad de Doma y si se ejecuta con éxito el caballo debe superar una tirada de su Carisma actual multiplicado por cuatro (CARx4) para evitar la disminución indicada en la característica. Si el resultado de Doma es un crítico, la tirada de resistencia debe ser también un crítico. Si por el contrario la Doma es una pifia, suele haber consecuencias negativas para la salud del animal. Si es el caballo quien obtiene una pifia en su tirada de resistencia, entonces la pérdida de CAR se dobla.

Doma en picadero (Doma SM)

Se realiza en un cercado redondo, sin ángulos, donde el animal puede sentirse seguro y coger confianza con el domador. Durante un tiempo prudencial se deja al caballo que pueda moverse libremente en este espacio para que entienda que no puede huir, pero que no existe peligro alguno. Después, el adiestrador hace girar al animal a derecha o a izquierda con gestos y movimientos controlados y una vez cansado, se le tranquiliza estableciendo contacto y evitando movimientos nerviosos y violentos.

Duración de la sesión: 3 horas.
Modificador a CAR×5: -10% por sesión.
Efecto: -1 a CAR por sesión.
Pifia en Doma: el animal recupera 2 puntos de CAR.

Retirada del alimento (Doma -10%)
Es una técnica bastante habitual por la que se evita que el caballo coma durante cierto periodo de tiempo, logrando de esa forma que se debilite. Si el periodo sin alimento es excesivo para el animal (pifia en la tirada de Doma), la salud del ejemplar queda afectada de forma permanente.

Duración de la sesión: 1 día.
Modificador a CAR×4: -20% por sesión.
Efecto: -2 a CAR por sesión.
Pifia en Doma: -1 a CPO de forma permanente. Se calcula mal el tiempo y el animal enferma. 1-2 cólicos, 3-4 infección intestinal, 5-6 debilidad general.

Confinamiento, inmovilización o privación sensorial (Doma -15%)
Esta técnica se puede llevar a cabo de varias formas. Puede encerrarse al animal en un espacio pequeño a oscuras donde se encuentre incómodo, atarle a un mástil al que da vueltas con los ojos vendados o bien inmovilizarlo en el suelo atándole las patas. El objetivo en todos los casos es mermar su voluntad y mostrarle quién manda, pero cuando no se realiza de la forma adecuada, se provocan lesiones al animal.

Duración de la sesión: confinamiento 6 horas, inmovilización o poste 3 horas.
Modificador a CAR×4: -20% por sesión.
Efecto: -3 a CAR por sesión.
Pifia en Doma: el espacio es demasiado reducido, la cuerda muy corta o el animal se lastima tratando de liberarse, provocándose una lesión (tira en la tabla de la pág. 117).

Atadura a otro equino (Doma -20%)
Básicamente se amarra el ejemplar salvaje a otro animal manso (caballo o mula) para conseguir que el mesteño controle sus movimientos mientras va ganando confianza. Junto al picadero es el método menos brusco.

Duración de la sesión: 2 horas.
Modificador a CAR×4: -20% por sesión.
Efecto: -1 a CAR por sesión.
Pifia en Doma: se fija mal la cuerda entre ambos animales y se encuentran incómodos. Lanza 1d10. Con un 10 ambos animales se lastiman (lanza en la tabla de la pág. 117). Con cualquier otro resultado se sueltan y si no están en un cercado el animal salvaje escapa.

Primera monta

El primer intento de monta puede llevarse a cabo en cualquier momento del proceso de doma, aunque lo recomendable es realizarlo cuando el valor de CAR del animal se encuentre en el margen entre la mitad y la cuarta parte. Para la primera monta se coloca sobre el caballo la silla, las bridas y los estribos, una operación complicada que requiere una manga y la ayuda de otros hombres que sujeten al animal. Para ensillar al animal es necesario volver a superar una tirada de Doma aplicando los modificadores de la tabla siguiente. Si se falla la tirada, existe un 25% de posibilidades de recibir una coz (en caso de resultado par en el fallo con Doma) o un mordisco (si el resultado es impar en el fallo con Doma). El ataque no tiene éxito automático y, de producirse, debe realizarse una tirada de habilidad del animal como en cualquier otro caso y los objetivos al alcance pueden tratar de esquivar.

MODIFICADORES A DOMA PARA ENSILLAR

Circunstancia	Modificador
El animal aún posee más de CAR/2	-20%
Por cada compañero (hasta cuatro) que sujeten o ayuden	+5%
Por sujetar al animal firmemente a un poste	+20%

Una vez ensillado el caballo, llega el momento crucial. El instante en el que el jinete se enfrenta completamente sólo a la bravura del caballo. Al ser montado, el caballo realiza inicialmente una tirada de Aguante que representa sus violentos movimientos y corcoveos de resistencia. La CE obtenida en esta tirada se aplica como modificador a la habilidad de Cabalgar del jinete para mantenerse en la silla. Si consigue superar su tirada, el jinete logra mantenerse y resta 2 puntos al Carisma y -10% al Aguante del caballo para el siguiente asalto, acumulándose el proceso hasta que la resistencia o el CAR (lo que se dé primero) quedan reducidos a cero. En ese punto el mesteño se considera domado.

Si el caballo falla su tirada de Aguante, no es necesaria la tirada de Cabalgar del jinete, pero el Carisma y el Aguante se restan igual para el siguiente asalto. Si el vaquero falla después de que el animal haya superado su tirada de Aguante, resulta desmontado, sufriendo los efectos de una caída al trote (-4 puntos de vida) a menos que utilice su habilidad Saltar para reducir el daño. Una vez descabalgado un jinete, el intento de monta debe repetirse desde el inicio, recuperando el animal todo su porcentaje de Aguante y el CAR que poseía al iniciarse la monta.

El DJ puede, además, utilizar modificadores específicos a la tirada de Cabalgar de forma opcional.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE CABALGAR PRIMERA MONTA

Circunstancia	Modificador
Caballo ensillado	+10%
Monta a pelo	-10%
Estar equipado con espuelas	+5%
El animal aún posee más de CAR/2	-20%
El animal posee su CAR/2 o menos	+10%

Si el animal tiene menos de su CAR/4 al principio de la primera monta, debe realizar una tirada de CPOx1 para no sufrir una lesión (si se produce, usa la tabla de lesiones de monturas, pág. 117) y perder 2 puntos de su CAR total de forma permanente.

EJEMPLO: *Douglas Cann va a realizar la primera monta sobre un mustang que poseía inicialmente CAR 20. Tras aplicarle diversas estrategias de doma el animal conserva 7 puntos de Carisma (menos de la mitad), por lo que Douglas se dispone a colocarle la silla junto a dos compañeros expertos, Douglas tiene 65% en Doma y obtiene un +10 adicional por sus ayudantes, quedando el porcentaje en 75%. Lanza los dados y obtiene un 83, con lo que el animal se resiste y fracasa en su intento. Después de un rato y tras sujetar al animal a un poste (lo que le reporta +20% adicional en la colocación de la silla), al fin se encuentra*

el caballo ensillado y Douglas trata de montarlo. El animal (CPO 32) lanza para resistirse por su Aguante (84%) y supera la tirada con 51, lo que supone una CE de 30% que ahora Douglas debería restar a su 60% de Cabalgar, pero como el caballo posee menos de su CAR/2 (+10%) y ya está ensillado (+10%), sólo resta 10%. Lanza los dados y obtiene 46, por lo que se mantiene sobre la grupa por los pelos. Ahora el CAR del mustang *pasa a ser de 5 puntos y su Aguante de 74%. El caballo sigue intentando resistir, pero falla con un resultado de 82. El jinete no necesita lanzar esta vez pero el animal pierde otros dos puntos de CAR (que se queda en 3 puntos) y su Aguante se reduce nuevamente a 64%. Si Douglas consigue reducir el CAR o el Aguante del animal a cero sin caerse por el camino habrá domado su* mustang.

Cuando la doma finaliza con éxito, el animal vuelve a recuperar su puntuación total de Carisma con excepción de cualquier pérdida permanente que haya sufrido durante el proceso.

Entrenamiento de caballos domados

Los caballos domados pueden entrenarse para que obedezcan órdenes o aprendan ciertos comportamientos en situaciones concretas. Después de todo, el caballo es uno de los animales más inteligentes, con una destacada capacidad de aprendizaje. El proceso de entrenamiento también requiere tiempo y dedicación, con sesiones de unas 2 horas en las que el entrenador repite los ejercicios de manera sistemática. Transcurrida una semana, el adiestrador tiene derecho a realizar una tirada de Doma aplicando el modificador adicional según el ejercicio que esté enseñando. Si se consigue un éxito, entonces el animal debe superar una tirada de CAR×4 para aprenderlo. Con un resultado de crítico en la tirada de Doma se asegura el aprendizaje por parte del animal, mientras que la pifia, por el contrario, trae consigo que el animal no pueda aprender ese ejercicio con este entrenador concreto.

Los aventureros con monturas que posean alguna habilidad especial deben anotarlo en el espacio correspondiente de su ficha de aventurero.

Nº DE HABILIDADES ENTRENABLES

CAR del caballo	Máximo aprendible
6-10	0
11-14	1
15-18	2
19-20	3

Comportamientos y habilidades entrenables

Acudir a la llamada (Doma -25%)
Es un truco sencillo y vistoso por el que se enseña al caballo a reconocer y responder a un sonido o señal de su dueño (consensuado con el DJ y que sea audible por el animal en la distancia a la que se encuentre), acudiendo al trote a su lado.

Cabalgar a rienda suelta (Doma -50%)
El caballo aprende a mantener la velocidad y la postura aunque su jinete no lleve las riendas con firmeza, lo que permite a éste tener una o las dos manos libres pero manteniendo el control del animal (por tanto sin penalizar a sus habilidades cabalgando cuando utiliza armas largas o realiza otras actividades sobre la montura (ver 'El Combate', págs. 115 y 116).

Conducir ganado (Doma -30%)
Seleccionar y marcar las reses requiere un conocimiento especializado tanto por parte del jinete como de su montura, a la que se entrena para seguir los movimientos del ganado, siendo capaces de detenerse en seco o girar más rápido que otros caballos.

Una vez entrenadas, las monturas especializadas en el trato con el ganado proporcionan un modificador adicional de +10% a la habilidad Conducir ganado de su jinete.

Exclusivo (Doma -20%)
El caballo sólo permite ser montado por su dueño de forma que un animal con este comportamiento evita que ninguna otra persona se siente sobre su grupa, realizando respingos y tratando de desmontar a la persona desconocida (tiradas de Aguante contra Cabalgar del atrevido jinete).

Monta a pelo (Doma -15%)
Enseña al caballo a tolerar un jinete sin silla, para lo cual debe aprender a llevar un peso sobre su lomo sin sujeción alguna, adoptando la postura adecuada para que el peso no le incomode y no trate de tirar al jinete. La habilidad de Cabalgar del jinete de un caballo con esta habilidad no sufre ningún penalizador por montar sin silla.

Permanecer en el sitio sin estar atado (Doma -10%)
Este ejercicio de autocontrol hace que el animal permanezca en el mismo sitio aun sin estar atado mientras las circunstancias lo permitan (si no existe nada que puede asustarlo o el animal no se encuentre incapacitado).

Permanecer junto al dueño (Doma -15%)
Se enseña al caballo a quedarse cerca de su jinete cuando éste es derribado o sufre una caída de la montura. El entrenamiento siempre debe llevarse a cabo junto al dueño o el jinete habitual del animal.

Trote elegante (Doma -20%)
Se entrena al animal para realizar cambios de paso, mantener una cadencia rítmica, realizar un trote de forma elegante, alzarse sobre las patas traseras permaneciendo en su sitio o realizar cualquier otro movimiento estético.

Capítulo Séptimo

El Pueblo Fronterizo

La sociedad y los asentamientos en el Oeste

"Soy un ex ciudadano de ninguna parte.
A veces echo de menos mi hogar."

—Ben Rumson (Lee Marvin, *La leyenda de la ciudad sin nombre*. Joshua Logan. 1969)

La expansión hacia el Oeste es la historia de un viaje constante en busca de oportunidades y fortuna, con la promesa de una vida mejor para millones de colonos y aventureros y, al mismo tiempo, el relato del esfuerzo titánico y consciente de una joven nación por hacerse con los recursos y riquezas de un territorio virgen aunque escasamente poblado.

Si durante las primeras décadas del siglo XIX la política estadounidense se centra en la integración y consolidación de áreas del continente anteriormente en manos de otras potencias europeas, el descubrimiento de ricos yacimientos de oro en los territorios más allá del Misisipi y la costa del Pacífico entre 1840 y 1850 favorece los masivos traslados de mineros y colonos que transitan por las antiguas rutas españolas o abren nuevos caminos transcontinentales.

Los pequeños y aislados puestos comerciales de exploradores y tramperos dejan paso a nuevos e improvisados asentamientos mineros alrededor de los cuales se fundan pueblos y ciudades cuya prosperidad económica depende estrechamente del éxito de las prospecciones locales. Además, los colonos que van deteniéndose a lo largo de las diferentes rutas establecen explotaciones agrarias en aquellos lugares con abundancia de agua y buena tierra. En aquellos sitios donde convergen diferentes vías de tránsito, con el tiempo se levantan escuelas, iglesias, puestos de correos y almacenes que, aunque provisionales en principio, se irán consolidando como núcleos urbanos.

Finalizada la Guerra Civil, con la necesidad de dar salida a los productos de la industria de los estados del Noreste y crear un fuerte comercio interior, el Gobierno fomenta la colonización de las Llanuras y el Oeste, reduciendo los territorios de los indios a los que arrincona en pequeñas reservas y facilitando la adquisición del resto de la tierra para asentamientos de colonos. Las décadas de 1870 a 1890 suponen el auténtico esplendor de los asentamientos de la Frontera, con una sociedad desarrollada alrededor de localidades ganaderas, ferroviarias y agrícolas. A ellas acuden hombres y mujeres de todo tipo y condición que protagonizan los encontronazos y disputas entre el tradicional individualismo fronterizo y un nuevo orden civilizador que trata de domar el gran escenario del Salvaje Oeste.

Asentamientos y ciudades

El paulatino e inexorable avance hacia el oeste se inicia desde el mismo momento de la constitución de los nuevos Estados Unidos de América. Tras la guerra de Independencia, la joven nación pronto comienza a ocupar las tierras más allá de los montes Apalaches y para 1820, la frontera del oeste ya se encuentra situada en el gran río Misisipi. Los primeros colonos procedentes de los asentamientos costeros son inicialmente cazadores y aventureros inquietos, hombres solteros con intención de labrarse un buen futuro, que raramente se detienen en un punto. A éstos pronto les siguen familias enteras en busca de una vida mejor y de suficiente tierra fértil en la que poder establecer una granja. La mayoría se traslada de forma individual por las escasas y peligrosas vía de comunicación y aquellos que se asientan lo hacen semiaislados, a varios kilómetros unos de otros, aprendiendo a subsistir de forma independiente en un entorno difícil. Rápidamente, este espíritu indómito pronto queda inculcado en el espíritu de la creciente nación y la marcha aún más hacia el oeste continúa de forma imparable. Para los nuevos colonos pronto el concepto de "la Frontera" se impone, englobando tanto los límites geográficos como el propio proceso colonizador, con el consiguiente choque de culturas, planteamientos y formas de vida, no sólo con los nativos de los territorios, sino entre las diferentes tendencias de los pioneros euroamericanos.

Aun así, para principios del siglo XIX, de los algo más de cinco millones de habitantes que tienen los Estados Unidos, sólo la décima parte reside al oeste de los montes Apalaches, y eso que los límites territoriales se han expandido de forma considerable, especialmente tras la compra de los territorios incluidos en la Luisiana en 1803 (Luisiana, Arkansas, Misuri, Iowa, Dakota del Norte, Dakota del Sur, Nebraska, Oklahoma, gran parte de Kansas, Montana, Wyoming y el este de Colorado). Durante los siguientes veinte años, sin embargo, apenas hay asentamientos en la mayoría de los territorios al oeste del Misisipi, que sólo son surcados por exploradores y tramperos que comienzan a descubrir sus recursos y verdadero potencial (de hecho en esta época las Grandes Llanuras son consideradas poco más que un lugar de paso).

Muchos de estos tramperos y comerciantes de pieles deambulan de forma solitaria por los nuevos territorios como auténticos hombres de la Frontera hasta la década de 1840, entablando las primeras relaciones con las tribus nativas, explorando y conociendo el territorio y trabajando para compañías que establecen puestos comerciales. Hasta esas fechas las granjas y explotaciones agrícolas apenas han llegado al oeste de Misuri y cuando en 1846 los mormones acampan en Miller's Hollow (Iowa) fundando Kanesville, no existe ninguna otra ciudad en las Llanuras.

Con el tiempo, los americanos, como otros muchos antes que ellos, acometen la construcción de pueblos y ciudades en los territorios vírgenes para promover su imperialismo, descubrir y explotar las fuentes de recursos, desarrollar la economía y desplazar a los nativos. Por ello, la mayoría de los pueblos y ciudades fundados inicialmente a lo largo de la Frontera surgen alrededor de puestos militares y comerciales, yacimientos mineros, paradas de postas en las principales rutas o, posteriormente, estaciones de tren y puntos para el transporte de ganado y mercancías. Estos primeros asentamientos tienden a ser rudimentarios y de carácter temporal, consistentes muchas veces tan sólo en una o dos construcciones aisladas que se extienden en el momento en que el territorio circundante posee un interés determinado y todo tipo de población desesperada acude en busca de oportunidades.

Constitución de pueblos y ciudades

A partir de 1820 la mayoría de nuevos inmigrantes europeos que llegan al continente ya no permanecen en los saturados estados del Atlántico y comienzan a desplazarse hacia el oeste, donde hay más tierras de cultivo disponibles. Entre 1800 y 1830 el número de inmigrantes europeos se acerca a los 250.000 mientras que esa cifra se multiplica por diez entre 1840 y 1850, provocando el inicio de una interminable marea humana que se encamina, principalmente, hacia el nuevo y disponible territorio de Oregón.

En este periodo la mayoría son irlandeses (debido a la gran hambruna de 1845 a 1849) y alemanes (muchos intelectuales liberales que buscan refugio), generalmente viajando en familias y atraídos por la posibilidad de obtener libertad, tierras y trabajo. Su número es tan abundante que sus ideas, cultura, política y religión necesariamente influyen de forma decisiva en la forma de vida norteamericana.

En la década de 1850 se produce un aumento considerable en el número de inmigrantes suecos y noruegos, que fundamentalmente ponen rumbo a las nuevas tierras disponibles de las Grandes Llanuras. California, con sus recién descubiertos yacimientos de oro, experimenta un enorme crecimiento urbano durante esta década, reuniendo en sus nuevas poblaciones a multitud de recién llegados del Este, inmigrantes europeos y oleadas de trabajadores chinos en busca de fortuna.

Mientras tanto, en el este, las grandes ciudades son los centros de riqueza e influencia política. Para 1850 Nueva York tiene una población creciente de 500.000 habitantes, y como otros grandes núcleos urbanos, debe enfrentarse a los retos de organizar y dar servicio a sus habitantes. Justo antes de la Guerra Civil, los once estados confederados tienen 297 ciudades y pueblos, sumando una población de más de 800.000 personas.

El desarrollo del ferrocarril durante la década de 1860 sirve como impulsor de muchas comunidades del oeste, al construirse a lo largo de las líneas numerosos emplazamientos que proveen de comida, suministros y alojamientos a la masa de trabajadores que se desplaza, algunos de los cuales evolucionan con el tiempo a prósperos puestos de embarque de ganado. El Gobierno, por su parte, fomenta la colonización y organización de los nuevos territorios para potenciar el comercio interno y dar salida a la gran producción industrial, favoreciendo la adquisición de tierras y la fundación de pueblos y ciudades en las Grandes Llanuras, especialmente tras la guerra de Secesión.

En general, todas las ciudades del país deben su crecimiento y prosperidad al comercio que favorecen las nuevas élites gobernantes y a la aplicación de diferentes modelos económicos. Paulatinamente y conforme los asentamientos del oeste se van organizando, se crean impuestos para poder hacer frente a los diferentes y crecientes servicios necesarios: se mejoran las comunicaciones y las calles, se crean cuerpos de policía o se empiezan a retirar las basuras. También se construyen edificios que potencian las relaciones sociales en la comunidad, como escuelas e iglesias o sedes de gremios y sociedades. Todo ello como resultado de la habilidad política y el interés de los propietarios ya asentados en el territorio, que están convencidos de que el orden y las mejoras resultan más beneficiosos a largo plazo que el caos fronterizo inicial.

Primeros puestos comerciales

Los primeros puestos para el intercambio de pieles incluyen desde rudimentarias y solitarias construcciones temporales a base de troncos, a los "fuertes" que unen a la función comercial el propósito de protección y defensa en un territorio hostil. La mayor parte de los puestos pequeños y temporales, como muchos compuestos de tres pequeños edificios unidos, suelen depender de un centro más importante que les proporciona suministros, equipo y hombres para realizar su actividad en la zona.

Los fuertes, por el contrario, pueden llegar a ocupar varios miles de metros cuadrados y su planta rectangular está rodeada por un muro o empalizada de madera sólida de entre 3 y 5 metros de altura, muchas veces con aspilleras para los mosquetes y rifles. En los extremos diagonalmente opuestos de la muralla se construyen dos baluartes cuadrados, cubiertos con un tejado y que sobresalen hacia el exterior del recinto. Estas torres cuentan con dos alturas: la primera, situada por encima del nivel del suelo, aloja una pequeña pieza artillera mientras que el piso superior cuenta con dos o tres aspilleras para tiradores en cada muro. La entrada consiste en una pesada puerta de madera (muchas veces doble), con un postigo desde el que un vigilante puede evaluar las intenciones de los recién llegados e incluso llevar a cabo los intercambios con los nativos que no se consideren de fiar. Son construcciones muy sólidas, prácticamente impenetrables para cualquier enemigo que no disponga de artillería.

En el interior, apoyados siempre con su parte trasera en la muralla, se encuentran diferentes edificios: la construcción más pretenciosa es para los agentes de la compañía, una oficina, el edificio para los dependientes, barracones para personal, alguna tienda (generalmente nunca falta una herrería) y diferentes almacenes para mercancías, provisiones y pieles. También es muy común disponer en el interior del recinto de cuadras o alojamientos especiales para los caballos y mulas ya que aquellos fuertes que tienen sus corrales en el exterior son más proclives a las incursiones indias en busca de monturas. En el centro de todo el fuerte hay una pequeña plaza cuadrada donde se sitúa una pieza de artillería apuntando a la entrada y un mástil para la bandera. Entre los utensilios imprescindibles nunca debe faltar una buena prensa para las pieles y muchos puestos tienen pequeños huertos que se cultivan para consumo propio.

La vida de los habitantes del fuerte es monótona y solitaria, aislados en medio de un territorio inhóspito. Las diversiones escasean y el día a día se vuelve rutinario: comerciar con los

indios, buscar y cazar búfalos, recoger leña, llevar la contabilidad y la gestión con los puestos subordinados o pesar y preparar los cargamentos de pieles. De cuando en cuando llega algún viajero interesante o tramperos autónomos que aportan algo de diversión ocasional.

Una vez al año llega un convoy (por vapor o barcaza en los ríos y a pie o por caravana en las montañas y llanuras) con mercancías, periódicos y correo, cargando las pieles obtenidas durante el año y llevando de vuelta a aquellos empleados cuyos contratos han finalizado y no continuarán en la siguiente temporada.

Estos puestos importantes son propiedad de compañías concretas y debido a sus enclaves privilegiados en el territorio, muchos de ellos acaban por convertirse con el tiempo en importantes asentamientos y localidades, como por ejemplo Fort Laramie (originalmente Fort William, 1834-1890), Fort Union (Dakota del Norte, 1828-1867) o Fort Buenaventura (Utah, 1846-actualidad, en 1847 se convierte en el asentamiento mormón de Brownsville y acaba por dar origen a la actual ciudad de Ogden). Estos pueblos se desarrollan fuera de los límites del puesto, al que terminan por absorber y que, muchas veces, termina por ser derruido o queda como lugar histórico anecdótico.

Campamentos mineros

"Contratamos un par de bueyes para acarrear el equipaje y las herramientas y nos trasladamos a unas diez millas del fuerte Sutter, una serie de viejos edificios rodeados por un muro de adobe en medio de una pradera de

El coste de la tierra de cultivo

En las primeras cuatro décadas del siglo XIX, el concepto de propiedad privada en los territorios del oeste del Misisipi es bastante vago debido a que aún no existen organizaciones ni instituciones públicas que regulen la ocupación por parte de los colonos, esencialmente agricultores. Los títulos de propiedad brillan por su ausencia y aquellos que han sido lo suficientemente temerarios como para establecerse en la Frontera raramente registran las tierras en las que han decidido asentarse. Aunque desde 1800 existe un sistema gubernamental de adquisición de tierra pública por lotes de 320 acres (129 ha) al precio de 1,25 $ por acre (3,09 $ por hectárea), se considera un método más orientado a obtener ingresos que a favorecer verdaderamente la colonización. El Gobierno generalmente obtiene un 10% de cada estado o territorio como impuesto sobre la venta de terrenos.

A partir de 1841, con el temor por parte de las autoridades a que el oeste se llene de emigrantes europeos, se establecen una serie de requisitos para poder adquirir terrenos públicos. Los aspirantes deben ser el cabeza de familia, un hombre de más de 21 años o una viuda, ser ciudadano de los Estados Unidos y haber residido en la tierra reclamada por un mínimo de 14 meses. Además, para conservar la propiedad el comprador debe vivir en ella y trabajarla por un mínimo de cinco años, aunque no está obligado a registrarla o poseer título de propiedad alguno.

En 1850 y hasta 1854, para favorecer los asentamientos en el territorio de Oregón (cuya ruta ya se había iniciado en 1841 y que en estas fechas incluye los estados de Washington, Oregón, Idaho y parte de Wyoming), se otorgan de forma gratuita hasta 129 ha de terrenos de zonas designadas a todos los ciudadanos estadounidenses varones mayores de dieciocho años (incluidos mestizos indios) y hasta 258 ha a cada pareja casada. Los compradores o reclamantes deben vivir en la propiedad y cultivar la tierra durante cuatro años. A partir de 1855 las zonas disponibles pasan a costar 3,09 $ por hectárea y conforme los colonos aumentan, en los años siguientes el precio va elevándose y el tamaño máximo de los lotes de tierra se reduce hasta las 65 ha (160 acres).

Cuando a partir de 1862 se planea comenzar a poblar las Grandes Llanuras, se establecen nuevas normativas que introducen un proceso de tres pasos para reclamar tierras de cultivo: presentación de una solicitud, mejorar y trabajar la tierra y realizar una escritura de propiedad. Cualquier ciudadano estadounidense que no haya alzado nunca sus armas contra el gobierno de los Estados Unidos, puede presentar la solicitud y reclamar hasta 65 hectáreas de terreno designado como público que debe cultivar durante cinco años, viviendo en ella y construyendo una vivienda de al menos 3,5 por 4,25 m. Tras ese período el granjero puede solicitar su título de propiedad mediante una prueba de residencia y de las mejoras y construcciones realizadas y, si es aceptada, la tierra se obtiene de forma gratuita pagando únicamente una tasa de inscripción de unos 18 dólares.

Tras la Guerra Civil, a los soldados de la Unión se les descuentan sus años de servicio del tiempo de trabajo y residencia en la propiedad. También se establecen algunas condiciones especiales, bajando el precio de la tierra, en el sureste durante la Reconstrucción, para favorecer el acceso de muchos arrendatarios y aparceros a la tierra, aunque la mayoría no posee el dinero suficiente para la adquisición y acaban por trabajar las propiedades de los nuevos ricos.

En 1873, una nueva normativa concede hasta 65 ha de tierra adicionales a todo granjero que plante 16 hectáreas de árboles en un cierto periodo de años, de forma que en esos casos es posible hacerse hasta con un total de 129 ha de tierra.

Aunque el requisito imprescindible en todos los casos es que los solicitantes de tierras deben ser ciudadanos estadounidenses, la realidad es que la mayoría de inmigrantes no tiene excesivos problemas con convertirse en propietarios siempre que adquieran la ciudadanía en un plazo de tiempo razonable (y aporten garantías de ello). Los ciudadanos afroamericanos no son considerados aptos para adquirir tierras de esta forma hasta 1868 mientras que los asiáticos, incluso habiendo nacido ya en los Estados Unidos, no logran el acceso hasta 1898 cuando apenas quedan ya tierras cultivables de calidad.

Técnicas para obtener el oro

Lavado del oro: es el método más sencillo de búsqueda, aunque laborioso y agotador. El minero pasa el tiempo de cuclillas junto al río recogiendo fragmentos del lecho con una batea (recipiente metálico o de madera de forma circular y cúbica) que se agita y gira mientras se va añadiendo agua para separar las partículas de oro del resto de sedimentos.

Acunado: también realizado a pie del río o arroyo, este método es similar al anterior pero realizado en mayor escala. En lugar de una batea individual se utiliza una caja grande de madera dispuesta sobre un balancín (a modo de cuna) donde se pueden cargar grandes cantidades de material del lecho del río con una pala. Después el balancín es agitado por uno o dos hombres, quedando el oro tamizado en su parte inferior.

Long Tom: los balancines evolucionan a estas largas artesas que disponen de una gran caja de lavado en uno de sus extremos con una malla perforada para atrapar las rocas y sedimentos de mayor tamaño, mientras el oro se posa en la superficie inferior que dispone de listones donde acumular el mineral. Los Long Tom se suelen construir de forma escalonada o inclinada, de forma que el abundante agua utilizada en el filtrado se devuelve al río o arroyo. Normalmente se necesita un mínimo de cuatro hombres para trabajar en un Long Tom: dos para verter la grava del río sobre la caja de lavado, otro para retirar las piedras más grandes depositadas a lo largo del canal y otro en el extremo para limpiar el sedimento que quede allí retenido.

Agua a presión: consiste en dirigir agua a gran presión por medio de mangas con boquillas especiales de madera o hierro contra un banco de grava para lavar completamente su superficie. El escombro resultante acaba en enormes cajas de lavado a modo de esclusas que atrapan el mineral. Además de requerir una enorme cantidad de agua, este método destruye de forma catastrófica el entorno, aniquilando los bancos naturales de los ríos y generando montañas de sedimentos estériles. Se utiliza de forma extendida a partir de 1860 hasta finales de siglo.

Dragados: sólo en aquellos ríos donde hay agua suficiente para que puedan operar embarcaciones con enormes cubos excavadores que extraen el material del fondo, que luego es transportado a una zona de procesamiento y lavado para separar el oro de otros sedimentos. No se vuelve realmente efectivo y común hasta finales del siglo XIX.

Excavación tradicional: se utiliza especialmente cuando el oro en superficie comienza a escasear. Habitualmente el oro debe extraerse de la piedra de cuarzo, horadando la roca en minas subterráneas. Inicialmente se utiliza el método completamente manual, con cientos de mineros trabajando casi en la oscuridad con sus picos. Con la llegada de trabajadores de Cornwall y Gales se adoptan las técnicas del viejo continente y comienzan a dinamitarse las vetas, transportándose después el mineral en vagonetas a la superficie. Primero, el material extraído es triturado (con piedras de moler giradas por mulas o con sofisticados molinos verticales de martillos), y después se separa el oro, generalmente usando mercurio, gas de cloro o cianuro de sodio.

hierba repleta de mulas y ganado pastando, caminando junto al carro durante el día y descansando bajo el cielo estrellado por la noche. Después de dejar la llanura, tras cuatro días de marcha alcanzamos estas colinas recalentadas por el sol y horadadas por multitud de excavaciones como si fueran un colador.

Montamos la tienda de campaña, nos echamos al hombro los picos y las palas y con el cedazo y una sartén comenzamos a probar suerte. Al principio no teníamos ni idea de lo que estábamos haciendo y no tuvimos mucho éxito, pero la práctica y, sobre todo, la observación de lo que hacían los más veteranos nos permitió dar con algo de brillante metal."

—Sam Shufelt, minero del 49

Muchos asentamientos y ciudades "sin ley" al oeste del Misisipi surgen alrededor de los improvisados campamentos mineros durante las sucesivas fiebres del oro. Desde el gran descubrimiento de oro en Sutter's Mill (California) en 1848 a la fiebre del Klondike en 1896, pasando por los yacimientos de Pike's Peak (Kansas), Eldorado (Nevada), el río Colorado (Arizona) o la fiebre de las Black Hills (Dakota del Sur y Wyoming), la promesa de un rápido enriquecimiento ejerce un potente efecto llamada sobre multitud de aventureros, emprendedores y vividores que acaban por instalarse en los nuevos territorios.

Inicialmente el estatus de la mayoría de estas nuevas poblaciones es nebuloso y su organización se improvisa sobre la marcha, lo que unido al incesante crecimiento del número de habitantes genera una situación de caos donde el cumplimiento de la ley es escaso y las trifulcas y los enfrentamientos están a la orden del día. Aunque técnicamente los campos mineros son propiedad del Gobierno, inicialmente son zonas sin una jurisdicción concreta, donde no se suele reconocer propiedad privada alguna y donde la mayoría de códigos y normas se crean sobre la marcha. Inicialmente cualquiera puede reclamar una explotación mientras la trabaje y es muy común abandonar las zonas menos productivas para buscar otras mejores.

La mayoría de los campamentos tienen inicialmente un marcado carácter provisional y se constituyen generalmente con tiendas de campaña o cabañas de láminas de madera, con ventanas, horno y chimenea, donde suelen convivir de seis a doce mineros, con escasa higiene. La enfermedad (el escorbuto, principalmente), la mala dieta, la bebida y el trabajo duro hacen que muchos se vayan a la tumba antes de tiempo. Rápidamente, los comerciantes oportunistas y los proveedores de entretenimiento se afanan en construir almacenes y cantinas por donde deambulan libremente la maldad y el pecado. Vividores, pistoleros y demás gente de mala ralea pronto acuden olisqueando el dinero fácil y los robos, engaños, peleas y asesinatos son frecuentes.

La vida de los mineros es monótona y difícil, en una lucha constante por encontrar un buen terreno que prospectar. Además, para hacer frente a la soledad y la nostalgia, se refugian en los bailes y canciones, el alcohol o los juegos de azar, abundando las apuestas en las que, por la noche, muchos acaban perdiendo el dinero trabajado durante el día (a veces entre 5 y 10 dólares diarios). Además, reina la especulación y la inflación se dispara, con muchos comerciantes tratando de aprovechar los cuantiosos ingresos de los mineros que deben pagar un precio exorbitado por herramientas y bienes de primera necesidad.

El número de mujeres suele ser escaso en los campamentos mineros y, al principio, se limita a las esposas o miembros de las familias de los mineros que ya residen en el territorio en el momento de encontrarse el metal precioso. Aunque algunas también acuden con sus maridos desde otros lugares, éstas son sólo alrededor del 3% de los viajeros, porque generalmente los hombres dejan a sus familias en sus hogares de origen, con la esperanza de regresar a ellos una vez enriquecidos. Esto provoca que, en poco tiempo, comiencen a llegar a estos asentamientos mujeres "animadoras", contratadas por los salones, salas de baile y juego o, directamente, por burdeles. Estas mujeres acaban por representar la mayoría de la población femenina de los campamentos mineros y sus servicios son muy demandados y extraordinariamente bien pagados (de 16,00 a 20,00 $ la noche sólo para que el minero tenga el privilegio de tener a una señorita sentada a su lado en la mesa de juego). Mujeres de toda procedencia ejercen la prostitución en burdeles organizados, salas de juego y fandangos (salas de baile, con juego y alcohol), aunque su profesión no es censurada hasta que, conforme más familias van llegando al creciente asentamiento, aumenta el número de mujeres respetables. Muchas de las mujeres no dedicadas al "entretenimiento" también gozan de buenas oportunidades para hacer dinero (en ocasiones más que sus maridos mineros) proveyendo servicios de cocina, lavandería o remendando y cosiendo ropa.

Con el paso del tiempo, aquellos lugares que han ido diversificando su economía acaban por atraer al ferrocarril y a un mayor número de familias de colonos con clara vocación sedentaria, que instalan granjas y acaban por transformar los campamentos en auténticos pueblos. Los nuevos habitantes presionan para la creación de gobiernos y fuerzas del orden locales, construyendo juzgados, escuelas e iglesias, que no sólo dotan a la localidad de nuevos servicios necesarios, sino que ayudan a consolidar las relaciones sociales y el sentido de comunidad. La ciudad de Sacramento en California, Deadwood en Dakota del Sur, Tombstone en Arizona o Virginia City en Nevada son claros ejemplos de ciudades surgidas de campamentos mineros.

Fiebre del oro de California (1848)

La primera gran fiebre del oro en Norteamérica se desata en 1848 al descubrirse oro en Sutter's Mill, un aserradero cerca del río Americano, propiedad de un pionero suizo llamado John Sutter. En muy pocos días, muchos de los residentes en otras poblaciones de California, especialmente San Francisco, se deshacen de todo lo que tienen para dirigirse como locos al valle de Coloma. En pocas semanas la noticia se extiende como la pólvora y acaba por llegar al Este y más allá del país. Esta marea incesante dura hasta 1855 y para entonces la población de California, que gracias a este crecimiento logra el rango de estado de la Unión en 1849, alcanza los 300.000 habitantes y cuenta con más de doscientos pueblos mineros con poblaciones que oscilan entre 50 y 3.000 almas.

La mayoría de los nuevos buscafortunas llegan a bordo de barcos a la bahía de San Francisco tras largas y costosas travesías (entre 400,00 y 600,00 $ por persona), directamente desde el Este, o pasando por Panamá o México. También llegan numerosas caravanas procedentes de Misuri, Arkansas o Texas desafiando los elementos, los bandidos o los indios.

Principales fiebres del oro

1829-1840	Georgia (condado de Lumpkin y norte de Georgia)
1848-1855	Primera gran fiebre del oro de California (Sutter's Mill, Sierra Nevada y norte del territorio)
1853-1858	Río Kern (condado de Mariposa, California)
1858-1859	Río Gila (territorio de Nuevo México y Arizona)
1859	Pike's Peak (territorio de Kansas)
1860	Fort Colville (Washington), Clearwater (Idaho)
1860-1861	Holcomb Valley (San Bernardino, sur de California)
1861	Cañón Eldorado (territorio de Nuevo México)
1862-1864	Río Colorado (territorio de Arizona)
1862-1864	Montana e Idaho (Bannack, Virginia City, Helena y Confederate Gulch, Owyhee)
1863-1864	Owens Valley (California)
1864-1869	Montana
1874-1878	Black Hills (Dakota del Sur y Wyoming)
1876	Bodie (Sierra Nevada, California)
1891	Cripple Creek (Colorado)
1896-1899	Klondike (Dawson City, Yukon, Canada)
1897	Mount Baker (Washington)
1899	Nome (Alaska)

Muchas tripulaciones abandonan sus trabajos en los barcos para lanzarse a la búsqueda de oro seguidos por los braceros de los muelles. Como resultado, San Francisco se transforma en una enorme y caótica urbe de paso. Multitud de cantinas (más de 500), destilerías, almacenes y burdeles surgen por doquier y la ciudad se llena con todo tipo de aventureros y rufianes mientras algunos sacan provecho de la situación vendiendo suministros a precios exorbitados.

La zona de Sutter's Mill también ve aumentada su población de forma exponencial y el enorme y creciente campamento minero da lugar, en 1849, a la ciudad de Sacramento, convirtiéndose en un eje comercial fundamental para toda la actividad minera de la región. Con la masiva afluencia humana, el estado de anarquía en toda California es total, con disturbios y crímenes por doquier y las armas de fuego pasan a convertirse en preciadas posesiones entre cualquiera que desee conservar el pellejo.

Al mismo tiempo, los indios del territorio son brutalmente desplazados de sus tierras y en muchas ocasiones se utilizan como esclavos o simplemente son cazados para obtener los 25 centavos de recompensa por sus cabelleras.

Los primeros en llegar a los campos mineros, denominados "los del 49", son los más afortunados y consiguen hacerse con grandes cantidades de oro de forma rápida. Al principio, los lechos de los ríos son tan ricos en el mineral que es posible extraerlo a mano, lavándolo y cribándolo directamente en el lugar. Sólo durante los primeros cinco años se extraen 370 toneladas de oro, pero eso no es suficiente para saciar la codicia humana y pronto se van desarrollando métodos más avanzados aunque devastadores para la vida salvaje (minería hidráulica a partir de 1853).

La mayoría de los primeros aspirantes a nuevos ricos son blancos del este, junto con algunos mexicanos, negros libres (o fugados), chinos, australianos y europeos. Los conflictos raciales

Una ciudad llamada Deadwood

Fundada en 1876 a partir de un pequeño campamento minero establecido tras el descubrimiento de oro en las Black Hills (inicialmente en la zona sur, por una expedición al mando del general George Armstrong Custer en el verano de 1874) que pronto florece atrayendo a mineros, jugadores, proscritos y pistoleros.

Con el establecimiento de miles de mineros en un barranco repleto de árboles muertos con sus tiendas de campaña y algunas cabañas de madera, el nuevo asentamiento consigue su reconocimiento como pueblo en abril de 1876 (aunque no entra a formar parte de los Estados Unidos hasta 1889) y para el mes de mayo comienzan a construirse los primeros salones de baile, cantinas, burdeles y casas de juego en la calle principal que pasa a conocerse como "las tierras baldías".

En el verano de ese mismo año, se comienza a publicar un periódico local que ya a finales de junio se hace eco de la derrota de Custer en Little Big Horne. En julio, una caravana de 100 personas llega al mando de "Colorado" Charlie (Charles H. Utter) y su hermano Steve trayendo al pueblo algunos personajes legendarios como Wild Bill Hickok (al que Utter conoce en Wichita y que acaba asesinado el 2 de agosto durante una célebre partida de póker celebrada en el salón nº10 propiedad de Nutall y Mann), Calamity Jane, Madam Mustache (Eleanor Dumont) y la madam Dirty Em con su grupo de mujeres "animadoras".

Hasta 1880 el pueblo vive su época de máximo esplendor minero y atrae a todo tipo de personajes oscuros y salvajes debido a que el territorio se encuentra, de momento, al margen de toda ley. Ello provoca que en estos años su población oscile rápidamente entre los 5.000 y los 10.000 habitantes y se produzcan numerosos altercados y crímenes que no terminan de esclarecerse (como el asesinato del reverendo Henry Weston Smith atribuido tradicionalmente a los indios). Se crean multitud de negocios de toda índole que prosperan rápidamente: el 4 de agosto de 1876, Seth Bullock y su socio Solomon Star llegan al pueblo y abren un almacén de equipo minero y maderero aprovechando la creciente expansión del pueblo y E. B. Farnum, elegido primer alcalde del pueblo con un sueldo anual de 100,00 $, realiza el primer mapa de la localidad y establece los límites del municipio. En diciembre del mismo 1876 se establece la primera línea telegráfica.

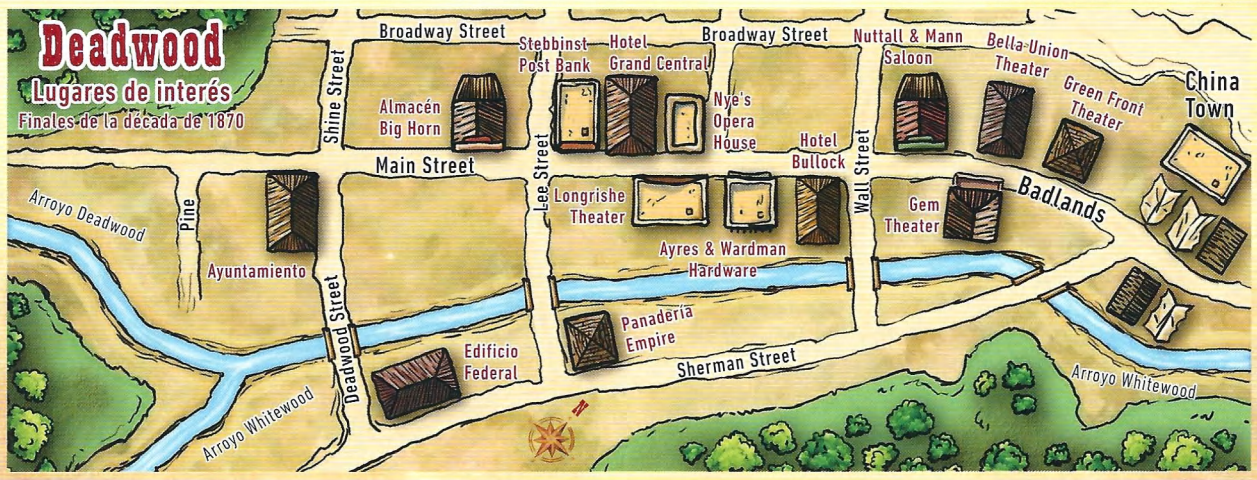
1877 ve cómo las tiendas de campaña de los mineros van siendo sustituidas por edificios de madera y piedra y el Gobierno municipal y territorial comienza a tomar forma, organizándose el condado de Lawrence en marzo y designándose a Seth Bullock como *sheriff* de Deadwood (aunque a finales de año un juez federal declara ilegales los nombramientos y ordena celebrar elecciones en las que John Manning acaba haciéndose con el puesto). En junio un tal Al Swearengen abre el salón de variedades Gem Theatre, que pronto comienza a ser conocido como uno de los burdeles más notorios y uno de los locales preferidos para el entretenimiento subido de tono (y escenario de innumerables escenas de violencia contra las prostitutas, tiroteos y peleas), y el magnate George Hearst se hace con varias concesiones mineras estableciendo la compañía Homestake Mining, que a la larga se convierte en una de las empresas mineras más duraderas y exitosas del hemisferio norte. En general, en estos primeros años, otros muchos hombres de negocios como W. E. Adams (que es alcalde durante seis meses) o Harris Franklin se enriquecen con tiendas de provisiones o licores y negocios de bancos y ganado. El Stebbins, Post & Company Bank también abre sus puertas ese mismo año en el que comienza a establecerse el barrio chino en la zona de las tierras baldías, donde Fee Lee Wong con sus beneficios de una exitosa prospección minera establece el Wing Tsue Emporium, un almacén general con los más variados productos.

Aunque la población china cuenta con su propio distrito (e incluso su propio departamento de bomberos) bien situado al norte de la calle principal, los roces y problemas con otros habitantes son notables y en muchas ocasiones se les niega la igualdad y la ciudadanía, siendo el objetivo permanente de sospechas y hostilidades por parte de los blancos.

Para 1879 el ya organizado ayuntamiento intenta controlar el tráfico y consumo de opio (muy popular entre los mineros) estableciendo licencias e impuestos a los fumaderos locales. Sin embargo, en septiembre un devastador incendio iniciado en una panadería de Sherman Street deja a cerca de 2.000 personas sin hogar, dañando el distrito comercial del pueblo. Se establecen nuevas normativas para la construcción de edificios y, en apenas seis meses, se reconstruye el pueblo, esta vez con ladrillos y piedra.

A partir de la década de 1880, y a pesar de unas fuertes inundaciones y un nuevo incendio, Deadwood evoluciona paulatinamente de pueblo de frontera a próspera ciudad comercial de la región, gracias sobre todo a la construcción del ferrocarril y a un nuevo auge en la minería del oro de baja ley para la década de 1890. Estos años ven declararse ilegal la venta de alcohol (1989 coincidiendo con la entrada en la unión del estado de Dakota del Sur), el juego y la prostitución (1898).

El fuego de 1894 destroza completamente el almacén de Seth Bullock y opta por construir un enorme hotel de 64 habitaciones que se inaugura en 1896. En 1899 el Gem Theatre sufre su tercer incendio mientras se encuentra en obras de renovación y se quema hasta los cimientos. Al Swearengen deja definitivamente Deadwood y con él parten los años más ajetreados de esta población del Salvaje Oeste.



sirven para acentuar los problemas con las propiedades de las minas y el Gobierno, en su afán por americanizar el territorio, favorece a los ciudadanos estadounidenses estableciendo impuestos "especiales" a los mineros extranjeros de forma que son los propietarios blancos los que acaban acumulando tierras y prospecciones.

Entre 1852-1853 llegan unos 25.000 inmigrantes chinos que comienzan a trabajar duramente en puestos casi agotados. Con su llegada comienza un tráfico humano de mujeres chinas, muchas de las cuales acuden engañadas con promesas de matrimonio, que acaban trabajando como prostitutas durante las siguientes décadas. Los conflictos y ataques a las comunidades asiáticas son constantes. Además, el Gobierno les discrimina y protege a los trabajadores blancos, imponiendo medidas para impedir que sean contratados o poniéndoles duros impuestos, además de impedirles el acceso a la ciudadanía. Muchos de ellos, ante la escasez de mujeres en la mayoría de asentamientos mineros, acaban por asumir algunos de sus roles para subsistir, creando servicios de comida y lavandería. Los afroamericanos (algo más de 3.000 en 1855) no sufren una discriminación tan exagerada, pero muchos también acaban trabajando en minas peligrosas y mal construidas.

Aunque la extracción de oro en California continúa (incluso con nuevos descubrimientos de yacimientos) hasta finales de siglo, la primera gran fiebre del oro se considera concluida entre 1855 y 1860. Para esa década, muchos de los mineros trabajan por cuenta ajena, a cambio de un salario, haciendo más ricos a los dueños de las grandes minas y explotaciones.

A partir de esta época, una vez agotados los yacimientos de los ríos, proliferan las explotaciones en minas tradicionales o con métodos más modernos mientras progresivamente la economía del estado va derivando de forma importante hacia la agricultura.

Al final, los auténticos beneficiados por la fiebre del oro acaban siendo los comerciantes que han acaparado el tráfico de mercancías o proveen de hospedaje y entretenimiento a las florecientes comunidades. Al mismo tiempo, California se beneficia de haber creado una importante red de pueblos interconectados, primero por caminos y ríos, y a partir de la década de 1860, por el ferrocarril, convirtiéndose en un medio importante de fomentar el comercio de la región.

Las poblaciones de las Llanuras

Asentamientos mormones

Uno de los primeros grupos que viajan a través de las Llanuras y establecen asentamientos y poblaciones son los mormones que, tras sufrir persecución religiosa y algunos desastres financieros que les llevan de Ohio a Misuri y, posteriormente, a Illinois, se ven obligados a trasladar sus comunidades a zonas más aisladas con la intención de escapar del control del Gobierno estadounidense. Su nuevo líder, Brigham Young, junto con nueve de sus doce apóstoles, decide tomar la ruta de Oregón, estableciendo un campamento provisional en Nebraska (Winter Quarters) que entre 1846 y 1848 planifica cuidadosamente el traslado de toda su comunidad hacia un punto elegido entre los territorios estadounidenses de Oregón y los mexicanos de California. La información obtenida de exploradores, tramperos y otros aventureros que deambulan por Winter Quarters en ese tiempo permite a los mormones establecer el Valle del Gran Lago Salado como destino final ideal.

De esta forma, se crea una avanzadilla de 143 colonos para abrir el camino hacia las Rocosas, recoger información, tratar con los nativos, hacerse con suministros y establecer un punto en la Gran Cuenca en el que construir un refugio. Inician su

viaje en abril de 1847 y toman una nueva ruta al norte del río Platte para evitar el tránsito de la ruta del sur. Tras seis semanas de viaje se detienen en Fort Laramie donde se les unen otros mormones procedentes de Misisipi. Cruzando el río Platte con un barco portátil y descendiendo más adelante el río Green en balsas, llegan a Fort Bridge a principios del mes de julio, dividiéndose en tres secciones para cruzar las Rocosas.

En julio, la primera compañía alcanza el valle del Lago Salado, establece el primer campamento base y se determina el lugar para el futuro templo de la Iglesia presentando también un plan para la creación de Salt Lake City. Para diciembre de 1847 más de 2.000 mormones ya habían emigrado al territorio y las caravanas se suceden en los años siguientes, organizados por compañías, hasta 1869 y posteriormente hasta 1890 utilizando ya el ferrocarril transcontinental.

Al establecerse, rápidamente se construyen granjas, casas, iglesias y escuelas y comienza a explorarse toda la región para establecer nuevos asentamientos y comunidades satélites. De esta forma, entre 1847 y 1851, surgen las ciudades de Bountiful, Ogden, Provo, Tooele, Manti y Fillmore en Utah. Además, en 1855, en un intento por convertir a los nativos, se construyen puestos avanzados en Idaho (Fort Lemhi), Nevada (Las Vegas) y Utah (Elk-Mountain) y se crean asentamientos en el norte de México, California y Wyoming. Durante la segunda mitad del siglo XIX mormones de todo el mundo acuden a Utah, especialmente desde Dinamarca e Inglaterra, lugares donde se producen numerosas conversiones desde 1850.

Los primeros pueblos y puestos cuentan con casas de troncos, adobe o césped, de estructuras endebles y, muchas veces, sin suelos aislados aunque con el tiempo se mejoran y acaban por construirse en ladrillo o piedra cuando se dispone de ello. En algunos casos, se protegen con empalizadas de madera manteniendo el ganado y los caballos en su interior. La organización de edificios y calles sigue una rejilla rígida y bien organizada con grandes espacios dispuestos en filas a partir de una plaza central dedicada a los edificios públicos. Cada bloque está originariamente pensado para desarrollar la agricultura familiar de subsistencia dentro de la misma ciudad (respondiendo al plano y estructura de la sagrada ciudad de Sión definida en 1833 por el fundador de la Iglesia, Joseph Smith). Las calles son especialmente anchas para facilitar el tránsito de carruajes y su mayor particularidad consiste en la construcción de canales de riego que discurren paralelos a la vía, a modo de arcenes y muchas veces construyen pequeños puentes para vadear las zanjas.

En general, en las localidades mormonas no existe el concepto de propiedad privada tradicional y es la propia Iglesia la que se encarga de asignar la tierra de cultivo a las familias, en función de sus necesidades.

Tras pasar el territorio a manos de los Estados Unidos en 1848, Young es rápidamente designado como primer gobernador y representante para asuntos indios. En seguida se construyen carreteras, se organiza una milicia y se establecen negocios y servicios para permitir el autoabastecimiento de las nuevas comunidades. Sin embargo, las quejas de colonos no mormones del territorio, aspectos religiosos polémicos como la poligamia y el temor generalizado a que los mormones acaben por constituir un estado independiente provocan la llamada guerra de Utah entre mayo de 1857 y julio de 1858. Durante ese periodo se producen diversos enfrentamientos entre la milicia local y una fuerza expedicionaria del gobierno de unos 2.500 hombres, además de otros episodios de violencia generalizada entre los que destaca la masacre de Mountain Meadows en la que los mormones aniquilan en septiembre de 1857 una caravana de colonos. Finalmente los mormones desisten, se designa un nuevo gobernador no mormón y se establece una guarnición a 65 km al suroeste de Salt Lake City.

A partir de ese momento, comienza un lento declive del poder de los mormones en Utah, que pronto pierden el control de los tribunales de distrito y del Poder Ejecutivo, aunque conservan por un tiempo la autoridad política en el territorio. Con la llegada del ferrocarril transcontinental en 1869 una nueva oleada de gentiles comienza a poblar Utah, diversificando su población original.

Asentamientos ganaderos, agrícolas y el ferrocarril

Con el gran auge de la ganadería de pastos libres en Texas a partir de la década de 1850 y, sobre todo, con el establecimiento de estaciones ferroviarias en ciertos puntos del sur de las Llanuras comienzan a proliferan los pueblos ganaderos, cuya actividad inicial depende casi exclusivamente de la venta de reses y su distribución hacia el norte.

Las primeras de estas ciudades se establecen en los puntos de Kansas que disponen de apeaderos ferroviarios como puntos naturales a los que conducir los grandes rebaños de *longhorn* texanos. Antes de la llegada del comercio ganadero, la mayoría de los emplazamientos existentes son poco más que aldeas. Muchas son antiguas postas de diligencias, puestos avanzados situados en cruces de caminos o lo que queda de las poblaciones temporales construidas durante el tendido de la línea férrea. El enorme desarrollo económico que supone el increíble negocio ganadero transforma estos lugares en importantes núcleos urbanos de su zona y en el escenario más conocido del Salvaje Oeste.

En Kansas, primero Abilene en la década de 1860, luego Ellsworth, Wichita y Dodge City a mediados de la década de 1870 y Caldwell en 1880 son los centros urbanos y ganaderos más importantes hasta que se impone en sus campos la economía agrícola y Kansas se cierra a la importación de ganado texano. Con el descubrimiento de los grandes pastos en las Llanuras y la rápida expansión ferroviaria, nuevas ciudades ganaderas van surgiendo cada vez más al norte: Schuyler, Kearney y Ogallala se establecen en Nebraska, Miles City en Montana, Medora en Dakota del Norte y Cheyenne en Wyoming.

Además de estos grandes centros de distribución, muchas pequeñas poblaciones ubicadas en distintos puntos de las grandes rutas de ganado se benefician (o sufren) la afluencia de *cowboys* y acaban convertidas en lugares salvajes e incontrolables. La mayoría de ellas desaparecen con la misma rapidez con la que alcanzan su auge conforme se organizan y

se instaura algún tipo de orden. Como con los campamentos mineros, aquellas que consiguen diversificarse y no depender exclusivamente de las reses perduran más allá de la época del Salvaje Oeste. Es el caso de Cheyenne, convertida en un importante centro social y cultural que incluso cuenta con un teatro de la ópera.

Aun así, no todas las poblaciones del Oeste giran en torno a la ganadería o los ranchos y muchas incluyen algún tipo de actividad agrícola. Algunas se constituyen en su origen como comunidades agrícolas o simplemente como iniciativa de los especuladores (especialmente a partir de 1870), que adquieren terrenos, construyen casas y espacios comerciales tratando de atraer pobladores que compren esas propiedades.

Las granjas comienzan a aflorar cada vez con más fuerza en las Llanuras desde el final de la Guerra Civil. Aunque son asentamientos familiares distanciados, muchas veces compuestos por rudimentarias construcciones de césped y tierra, su considerable aumento favorece la creación de algunos núcleos urbanos (generalmente alrededor del ferrocarril o de puntos importantes de tránsito) que sirven como lugares esenciales de suministro y, ocasionalmente, de reunión para los aislados granjeros, comenzando a crearse importantes lazos sociales y el sentido de comunidad estable.

Anatomía del pueblo fronterizo

Aunque inicialmente muchas de las ciudades fronterizas surgen de la improvisación y se constituyen como asentamientos sencillos y temporales, conforme se va alcanzando el estatus de población organizada, sus fundadores tienden a volverse más ambiciosos y suelen crearse complicadas cuadrículas de calles y manzanas que, muchas veces, no tienen en cuenta las particularidades del terreno, dando lugar a peculiares recorridos urbanos. Por otro lado, casi todos los pueblos con estación de ferrocarril suelen adoptar una característica forma de "T", con una calle en la parte superior paralela a la vía férrea y la zona principal situada de forma perpendicular.

En su mayoría los edificios se construyen de madera y muy juntos, lo que las hace muy susceptibles a sufrir grandes incendios, por lo que acaba por ser muy común que dispongan de una gran torre de agua y su propio cuerpo de bomberos (a veces incluso organizado por distritos). En algunos casos, estos edificios de madera coexisten durante años con cientos de tiendas de campaña de colonos o mineros que esperan que se resuelvan sus reclamaciones sobre la tierra o que no disponen de dinero para acometer una construcción. Al principio no es normal que las construcciones sean muy elevadas y raramente superan las

Algunos lugares problemáticos

Canyon Diablo (Arizona, 1880): uno de los lugares más salvajes del Suroeste. La ciudad surge como emplazamiento temporal de las obras del ferrocarril Atlantic and Pacific, que se detienen y crean el asentamiento al borde del cañón mientras se realizan las obras para construir el enorme puente necesario para atravesarlo. En los diez años que tarda en completarse la obra la ciudad pronto gana su terrible reputación. Inicialmente sin ningún representante de la ley local y con el *marshal* federal más cercano a más de 160 km, los fuera de la ley, jugadores y gente de mal vivir pronto se hacen dueños del lugar. El pueblo básicamente consiste en un par de líneas de cabañas de madera apiñadas en el lado norte de la vía ferroviaria, a ambos lados de una avenida principal adecuadamente bautizada como Hell Street (Calle del Infierno) donde pueden encontrarse 14 salones, dos salas de baile, 10 casas de juegos y cuatro burdeles, junto a un almacén, una tienda de alimentación y un par de casas de comidas para una población de cerca de 2.000 almas. Las peleas y tiroteos son frecuentes, con docenas de muertos, y el servicio de diligencia regular que llega desde Flagstaff es objeto de constantes asaltos. Cuando por fin se establece un agente de la ley en el pueblo, es asesinado en menos de cinco horas y ninguno de los siguientes aspirantes permanece con vida un mes entero. Tras la construcción del puente, los trabajadores siguen su camino y la actividad del pueblo decae a toda velocidad, siendo abandonado completamente antes de 1900.

Eldorado Canyon (Nevada, 1861): situado en una zona de explotación minera desde la década de 1850, el pueblo finalmente es creado años después alrededor del campamento minero establecido en el desfiladero del río Colorado, cerca de la mina Techatticup (una de las primeras minas del territorio y que más tarde cae en manos del senador George Hearst), se convierte en un imán para buscadores de fortuna, muchos desertores de la Guerra Civil y mujeres de mala vida. Situada a 500 km de la ciudad civilizada más próxima, y con un barco de vapor como única conexión habitual con el exterior (para transportar el oro, la plata, el cobre y el plomo por el río Colorado hasta Yuma, en Arizona), la codicia, los enfrentamientos entre partidarios del Norte y el Sur (que incluso obligan a separar a los trabajadores en dos campamentos distintos) y la lucha por la concesión minera convierten los tiroteos, peleas y apuñalamientos en algo cotidiano. Ni siquiera cuando la zona se convierte en parte de Nevada los representantes de la ley osan poner un pie en la localidad. En 1867 se crea un puesto militar para proteger los transportes, controlar las frecuentes incursiones indias y, de paso, procurar traer algo de orden a la ciudad, aunque la zona sigue siendo conflictiva hasta el final de siglo (la explotación de la mina Techatticup se prolonga durante más de 70 años). En la década de 1880 la mejora de las rutas terrestres van relegando el uso de los vapores del río que, además, ahora se dirigen a Needles en California.

Fort Griffin (Texas, 1867): desarrollada al amparo del fuerte construido en la colina que domina el río Brazos para proteger a granjeros y rancheros del valle de las constantes incursiones indias, la ciudad pronto es invadida por los *cowboys* que conducen sus rebaños hacia Dodge City. Conforme aumenta el número de habitantes también lo hacen los ataques indios y el ejército se encuentra demasiado ocupado para atender al orden en la localidad. Consecuentemente, un gran número de cazadores de búfalos, comerciantes, jugadores, pistoleros y prostitutas dominan la ciudad y la violencia se dispara. Entre algunos visitantes ilustres se encuentran Big Nose Kate, Doc Holliday, Wyatt Earp, Lottie Deno, Pat Garret o el conocido pistolero y asesino John Wesley Hardin. Además, el *marshal* local y su ayudante se mueven a ambos lados de la ley, controlando bandas de vigilantes y, al mismo tiempo, robando ganado. Para 1874, la situación es tan incontrolada que el comandante del puesto declara la ley marcial, obligando a muchos indeseables a abandonar la localidad y controlando For Griffin durante todo un año. Hasta 1877 la ciudad, de unos 1.000 habitantes, sigue siendo lugar habitual de suministro de cazadores y *cowboys* y cuenta con numerosos almacenes, salones y restaurantes. Entre 1879 y 1882 posee su propio periódico *(Fort Griffin Echo)* aunque con la desaparición de los búfalos comienza su declive y muchos comerciantes se mudan a Albany. El desmantelamiento de la guarnición en 1881 (debido a que los indios del área ya han sido reubicados en reservas y han dejado de ser un problema) y el hecho de que el ferrocarril evite pasar por el pueblo (decantándose por Albany, sede del condado) provocan el definitivo declive de Fort Griffin.

dos plantas, aunque ciertos edificios construidos con materiales más sólidos pueden tener tres o más alturas (especialmente hoteles o locales con finalidades concretas).

Su nacimiento suele girar alrededor de una calle principal donde se agolpan salones, hoteles, almacenes y edificios gremiales. Las viviendas también suelen formar parte de esta calle, pero habitualmente se ubican en sus extremos, algo más alejadas, para evitar el polvo levantado por el masivo trasiego diario y para que las esposas, hijas y hermanas no se encuentren con prostitutas, jugadores o vaqueros borrachos que habitualmente deambulan por el distrito "comercial". Las letrinas se construyen siempre fuera de las casas, en sus patios o zonas traseras. Las iglesias y escuelas lo mismo pueden construirse en los límites del pueblo, que integrarse en el núcleo urbano, y es muy habitual que el edificio escolar disponga de una segunda planta que haga las veces de sede de alguna sociedad o hermandad.

La mayoría de los pueblos y ciudades mantienen algún tipo de separación por zonas para mantener alejados a los vaqueros y camorristas de los buenos ciudadanos, incluso indicando con señales qué lugares están vedados a los juerguistas y *cowboys*. Cualquier vaquero que se comporte mal en el lado equivocado de la ciudad, es muy probable que acabe en la cárcel tras ser golpeado por algún agente de la ley, o peor.

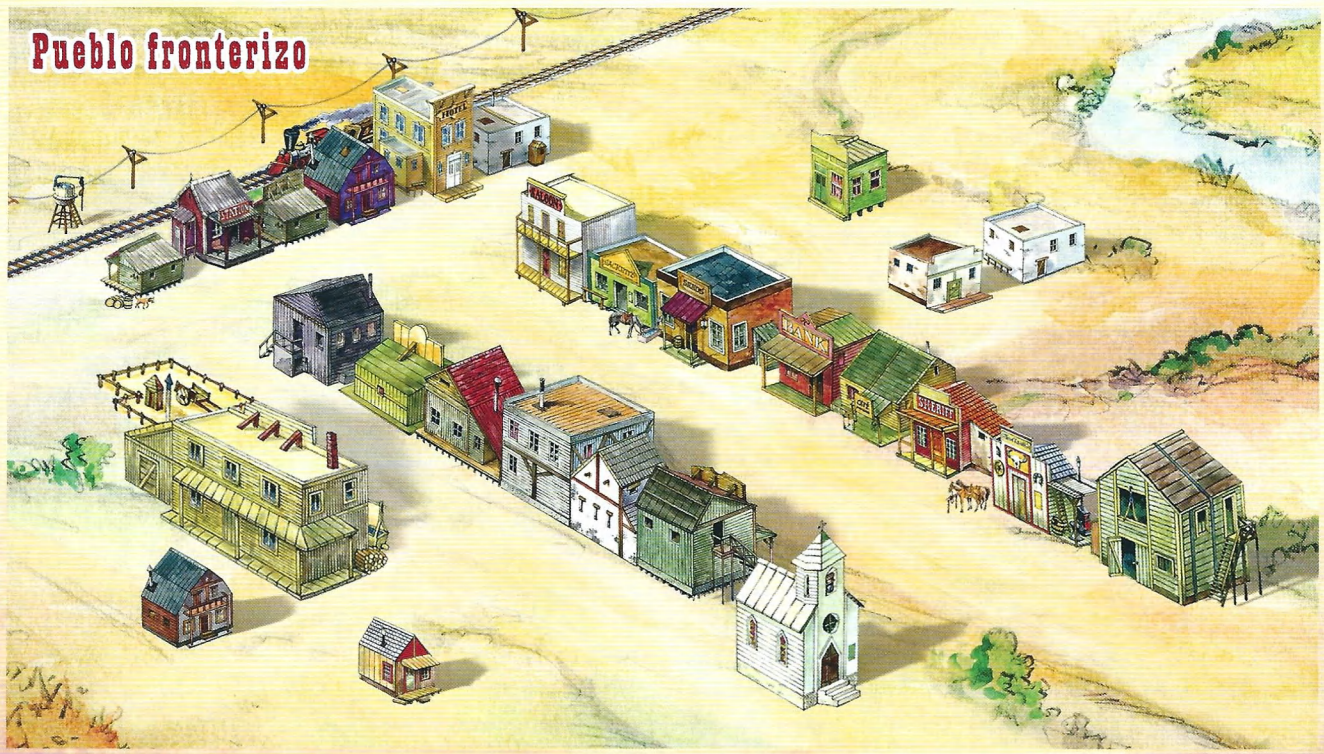
Se tiene especial cuidado en mantener a las mujeres respetables alejadas de las "palomas sucias" o prostitutas que, muchas veces, sólo pueden salir a la calle en ciertos momentos del día para realizar sus compras (lo que también es muy conveniente para los comerciantes locales, ya que las prostitutas suelen gastar con alegría el dinero obtenido de *cowboys* y mineros) y tienen asientos separados (incluso por cortinas) en teatros y otros locales. Aun así y aunque los prostíbulos se mantienen lejos de las calles principales, no se encuentran muy lejos y normalmente se ubican en alguna zona paralela o intersección.

A pesar de que los edificios en las manzanas suelen construirse muy pegados unos a otros, las calles principales suelen ser bastante anchas (unos 30 m) para facilitar el giro de carruajes y caballerías dentro de la misma calle.

Por lo general, los pueblos son lugares sucios, con abundancia de humo debido al uso de estufas y hogueras, huelen mal (no olvidemos que numerosos animales circulan por sus calles) y tienen mucho polvo en verano y denso barro en primavera y en invierno, ya que sus vías no están asfaltadas ni adoquinadas. Los primeros edificios construidos tienden a ser endebles, generalmente con listones de madera (especialmente en los campamentos mineros), y sólo pasado el tiempo y tras la llegada de inundaciones o incendios comienzan a construirse con materiales más sólidos y duraderos.

Actividades comerciales

Junto a las cantinas, los almacenes de suministros suelen ser los primeros locales que constituyen el núcleo de las poblaciones fronterizas y siempre ocupan un lugar destacado en la avenida principal, en los llamados distritos comerciales. Generalmente son edificios sencillos de una o dos plantas con un pequeño porche donde descargar las mercancías que, inicialmente, son de todo tipo: desde herramientas, a perfumes y vestidos para señoras, incluyendo alimentos y armas. Uno de sus rasgos más característicos consiste en que, a pesar de estar construidos generalmente de forma basta con troncos y tierra, poseen una falsa fachada de madera, generalmente con un escaparate, que además de darle una apariencia más imponente y atractiva, sirve como reclamo publicitario, mostrando orgullosos el nombre del establecimiento en letras coloridas junto a diversas muestras de sus productos. La mayoría también sirven como lugares de reunión para la comunidad, oficinas de correos, cambio de moneda y banco, ejerciendo muchos comerciantes como prestamistas (o aceptar ciertos trueques a cambio de sus mercancías), haciéndose de esta manera con tierras, ranchos o concesiones mineras. Además, el almacén supone siempre la excusa perfecta para



que rancheros o granjeros de la zona visiten semanalmente los pueblos, con la finalidad de reponer provisiones, herramientas y piezas de repuesto. En las localidades más grandes y ricas es muy común que existan varios almacenes diferentes, compitiendo duramente por la clientela y, en algunos casos, produciéndose serios roces y enfrentamientos entre los propietarios.

Otro tipo de comercio habitual en todo distrito comercial es la barbería, siempre señalizada con su colorido poste de madera con franjas rojas y azules. Las barberías se consideran un símbolo de civilización y muchos aprovechan la llegada a una localidad para asearse y mejorar su aspecto. Las visitas suelen ser semanales (sólo unos pocos pueden permitirse acudir diariamente) y el cliente se acerca no solamente para obtener un buen afeitado o un corte de pelo, sino para socializar y mantener charlas con los conocidos. Estos locales suelen ser acogedores y están pensados para permitir la total relajación del cliente, rodeado de un aroma característico que mezcla la madera, los olores afrutados de tónicos y aceites para el pelo con el humo del tabaco. Para la época, la decoración de estos comercios suele ser especialmente sofisticada: con mostradores de mármol repletos de coloridas botellas de cristal de tónicos y lociones, sillas en roble o nogal labrado y asientos de cuero de calidad. Abundan los anuncios de productos decorados con bellos elementos florales y algunos locales incluso cuelgan candelabros y lámparas de cristal o decoran los techos con pinturas al fresco.

El trabajo de barbero se considera eminentemente masculino y las escasas mujeres que intentan establecerse suelen encontrarse con una fuerte oposición social. Las peluquerías para señoras y salones de belleza no existen en los pueblos de la Frontera hasta el final del siglo y generalmente las mujeres se arreglan sus peinados ellas mismas.

Además de estos establecimientos, en ciertos lugares también es posible encontrar una cierta proliferación de tiendas específicas dedicadas a la venta de comestibles (especialmente frutas y verduras), carnicerías, armerías y tiendas de muebles. Como es natural, con el tiempo se van sumando sastrerías, lavanderías, restaurantes y locales de servicios de todo tipo.

Bancos

A partir de la aparición de los primeros yacimientos de oro californianos, con la cantidad de dinero generado en los nuevos asentamientos y las incesantes necesidades de inversión, van aflorando los primeros bancos del oeste, aunque no suelen crearse de forma directa. Para ganarse la confianza de mineros y pioneros, muchos emprendedores, que generalmente mantienen lazos con firmas financieras en el Este, comienzan montando almacenes de suministros generales, establecimientos fiables que pronto adquieren cierto prestigio y respeto en la comunidad. Paulatinamente, una zona o apartado especial, generalmente compartido con la oficina de correos, se reserva en el almacén para realizar operaciones de cambio, depósitos o enviar dinero a la familia allí donde se haya dejado. En esta época, en general, cualquiera con una caja fuerte que sea capaz de mantenerla a salvo es capaz de montar un banco.

Desde 1836 el Gobierno permite que casi cualquiera pueda emitir sus propios billetes, siendo respaldados por supuestos activos propios o bonos

Abriendo cajas fuertes

Si en algún momento los PJ sienten la tentación o deben abrir una caja fuerte, existen diversos métodos para intentarlo, más allá de apuntar directamente con el revólver a la cabeza del banquero.

Cerraduras sencillas o candados de seguridad: requieren 2 tiradas consecutivas con éxito utilizando Cerrajería con un modificador adicional de -20% o bien utilizar el método alternativo de colocar una pequeña carga de pólvora explosiva en el ojo de la cerradura para volarla (una sola tirada de Explosivos -20%). Abrir con cualquiera de estos métodos una caja de caudales con este tipo de cerraduras requiere al menos un turno de 5 minutos.

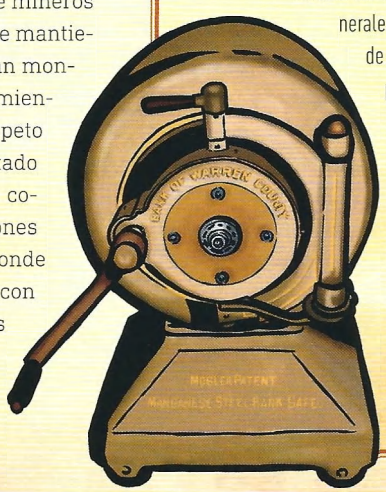
Cerraduras de combinación: aunque indudablemente más elaboradas, estas cerraduras pueden abrirse obteniendo dos éxitos consecutivos de Cerrajería con un modificador adicional de -30%, y son necesarios 15 minutos (3 turnos completos) para llevar a cabo la operación. Un fallo en cualquiera de las tiradas aumenta el tiempo transcurrido en otros 3 turnos. Otro procedimiento consiste en tratar de perforar la puerta con una broca o escoplo especial. Una vez conseguido, con la ayuda de un espejo pequeño puede estudiarse el mecanismo y ver la forma correcta de encajar la combinación.

Cerraduras retardadas: normalmente estos mecanismos se programan para abrirse horas después de haber introducido la combinación. Aunque seguro que los PJ pueden discurrir cualquier método ingenioso para lograr estar presentes en el momento de la apertura, un método generalizado consiste en volar directamente la puerta.

Perforaciones y voladuras

Tanto para hacer saltar por los aires la puerta de la caja, como para lograr el acceso al mecanismo de las cerraduras de combinación, es necesario abrir algún tipo de orificio en la puerta. En el caso de las cerraduras el orificio debe ser lo bastante grande como para poder observar de alguna forma el mecanismo, y si sólo se pretende volar la puerta, es suficiente con conseguir una grieta o separación en la zona de las bisagras. Para cualquiera de estas operaciones deben utilizarse brocas o cinceles especiales, generalmente voluminosos y pesados que, difícilmente, pasan desapercibidos. Taladrar la dura superficie de acero de una caja supone superar una tirada de CPOx4 aplicando un modificador adicional según el tipo y cada intento, se supere o no la tirada, consume 1d6 turnos de 5 minutos. Abrir una brecha entre la puerta de la caja y su marco aplica la mitad del modificador adicional habitual requerido para los taladros y consume sólo 1d3 turnos.

Una vez logrado este propósito, se puede colocar una cierta carga explosiva, generalmente sólo de pólvora comprimida, superando tiradas de Explosivos con un modificador adicional de -20% siguiendo las reglas generales del uso de explosivos. Los puntos de estructura generales de la caja fuerte sólo son relevantes en caso de fallos o pifias en las detonaciones y si el objeto pierde la mitad de estos puntos, cualquier contenido delicado o inflamable queda destruido.



Tipo de caja	Puntos de estructura	Modif. a CPOx4
De acero sencillo	80	-20%
Doble o de acero reforzado	120	-40%
Caja de bola de cañón blindada	175	-60%

mineros y del ferrocarril. De una forma u otra, para la época de la Guerra Civil muchos almacenes y bancos de la Frontera, junto a algunas compañías ferroviarias, emiten su propio dinero en papel hasta que el Gobierno comienza a imprimir dólares y estipula un impuesto del 10% en todos los billetes privados, limitando de forma efectiva su uso. Sin contar con que algunos bancos fronterizos desaparecen de la noche a la mañana cuando pierden sus activos o sus propias inversiones terminan en desastre, muchos de estos billetes no tienen valor real ni son aceptados en ciertos lugares y, muchas veces, como pagar impuestos y tasas, se recurre a las fiables monedas.

Pero a pesar de todas estas consideraciones, cuando el hombre de la Frontera acude al banco, sólo le preocupa que su dinero quede garantizado y esté a salvo. En poco tiempo, con el rápido desarrollo económico, empiezan a construirse edificios específicos para salvaguardar los ingresos conseguidos.

El edificio del banco, por tanto, debe simbolizar la seriedad del negocio y transmitir a la comunidad estabilidad, permanencia y solvencia. Se construyen en el centro de las localidades, incrustados entre otros comercios, generalmente para evitar que los ladrones intenten acceder con butrones o voladuras por los muros exteriores (muchos comerciantes utilizan sus propios establecimientos como vivienda), dejando sólo la fachada, a la vista de todos, y la parte trasera, que suele construirse doble, como únicas zonas exteriores vulnerables. En el interior suelen poseer una sólida caja fuerte de acero, aunque muchas veces, por la noche el banquero saca los activos y los esconde en localizaciones menos obvias, como cestos de basura cubiertos por paños o incluso debajo de la cama.

Las clásicas y sólidas cajas rectangulares con doble refuerzo y una o dos puertas se utilizan de forma generalizada y, alrededor de mediados de la década de 1860, se extienden los modelos denominados de bola de cañón o pedestal, mucho más difíciles de volar y considerados a prueba de robos. Construidos en dos partes, la base consiste en una gran caja de metal con patas que sostiene un enorme depósito esférico de acero. Los documentos importantes suelen guardarse en la caja inferior mientras que el papel moneda, el oro y la plata se protegen en el espacio de la bola.

Las cerraduras simples dejan paso a las de combinación en 1861 y a partir de 1870 se añaden sistemas de apertura retardada.

Sólo los principales bancos de las ciudades importantes poseen cámaras acorazadas y cajas fuertes excavadas en las propias paredes de ladrillo o piedra del edificio que, muchas veces, se construyen alrededor de estos depósitos más seguros.

Además de las cajas fuertes, el banco suele contar con mostradores de madera, en ocasiones con piezas de bronce y rejas, que se van volviendo más ostentosos con el tiempo y se acompañan de hermosas lámparas y finas decoraciones. En general, los banqueros tienden a mostrar a través del propio edificio y de su indumentaria personal su propia prosperidad, que no es visto tanto como símbolo frívolo de ostentación como una forma práctica de indicar que se poseen los recursos necesarios para garantizar el dinero de sus clientes.

Establos, corrales y herrerías

En contra de lo que muchos piensan, las calles de los pueblos del Oeste no están repletas de postes para atar los caballos sino que sólo se ubican en algunos puntos aislados muy precisos. Esto es así porque para la mayoría de los comercios y establecimientos de la ciudad no les resulta práctico tener animales estacionados frente a su puerta, atrayendo moscas y malos olores. En su lugar, la gran mayoría de hoteles y almacenes, así como algunas cantinas y salones, poseen edificios de establos en zonas anexas, donde sus clientes pueden dejar (casi siempre de forma gratuita o con un mínimo coste) sus monturas. Además, la mayoría de las viviendas normales también suelen poseer algún tipo de corral o lugar donde dejar animales y vehículos.

En muchas ciudades ganaderas, además, debido a la gran afluencia de jinetes suelen existir establos creados como negocios independientes que pueden situarse tanto en los límites de la población como en pleno núcleo urbano. Las tarifas para estos establecimientos suelen ser diarios, semanales o mensuales y en ellos se proporciona a las monturas comida, agua y cepillado. Algunos incluso disponen de monturas, carruajes y carretas para alquilar y realizan reparaciones en vehículos, incorporando los servicios de un herrero. A los clientes conocidos además del pago en efectivo, se les permite el pago es especie, realizándose trueques por alimentos, utensilios o animales de granja.

En las ciudades ganaderas, se construyen grandes corrales para el ganado, generalmente cerca de las estaciones ferroviarias de embarque. En estas zonas, también suelen abundar los establos de uso general, ya que son puntos a los que necesariamente se encaminan los vaqueros que llegan con los rebaños al pueblo y además porque el comercio de caballos es otra de las actividades importantes de estas poblaciones.

Los herreros, elementos esenciales en cualquier comunidad del viejo Oeste, suelen situarse o bien cerca de los establos o bien en la avenida principal, y sus servicios son muy demandados para fabricar y reparar herramientas, herrajes, aros para barriles, clavos, ollas, rejas, arados y otros útiles agrícolas, así como calzar monturas o arreglar carruajes.

El metal se suele obtener de comerciantes que lo transportan desde diferentes puntos del continente o incluso de Europa, generalmente por barco, aunque la mayoría adquieren chatarra o piezas de metal desgastadas de sus vecinos para volver a trabajarlos. Se usa tanto carbón vegetal (antes de 1850) como el mineral y suelen fabricarse sus propias herramientas, adquiriendo otras de segunda mano o de fabricantes especializados.

La herrería suele ser un caótico espacio diáfano de un solo piso con apariencia de chatarrería que, además de con la imprescindible forja y el yunque, suele contar con una puerta doble de entrada que se mantiene abierta en verano y se cierra en los crudos inviernos para mantener la temperatura interior.

El herrero raramente se encuentra ocioso, pues siempre surgen necesidades para sus habilidades e incluso en ocasiones se traslada a ranchos y granjas cercanas que necesitan de sus servicios. Por tanto, es un buen oficio con el que se pueden obtener buenos ingresos diarios, alcanzando unos 19,00 $ semanales (un carpintero puede alcanzar los 24,60 $ a la semana y un maquinista los 15,60 $). Como en el caso de otros negocios locales, el trueque suele ser una forma válida de pago.

Servicios de correos y envíos

El país cuenta con un servicio nacional de correos establecido desde finales del siglo XVIII que, con la expansión hacia el Oeste, afronta nuevos retos. Las cartas no solamente son un método relativamente rápido y barato de comunicación para las familias de pioneros y colonos, sino que también permiten enviar al Este información sobre los nuevos territorios, mostrando las posibilidades de prosperidad y negocio.

El transporte del correo se suele realizar con diligencias, que conectan las diferentes poblaciones hasta que a partir de 1838 todas las líneas de ferrocarriles se declaran rutas postales, generalizándose los envíos por tren, primero en el Este y sucesivamente por todo el continente. Desde 1847, también es posible hacer llegar por barco el correo a California haciendo escala en Nueva Orleans, La Habana y cruzando el canal de Panamá. En el interior, allí donde no llegan aún trenes o diligencias, el uso de barcos de vapor está también muy extendido hasta 1865.

Con la expansión de líneas ferroviarias, la venta por catálogo de los grandes mayoristas del Este experimenta un importante impulso en la década de 1870 y 1880. Gestionados en muchos casos por dueños de almacenes o agentes del ferrocarril, los pedidos llegan con rapidez a los pueblos de las Grandes Llanuras y suelen ser la excusa perfecta para que las familias de los granjeros y colonos de una zona acudan a la localidad.

Desde el inicio, las rutas terrestres a los territorios de California y el Oeste quedan en manos de empresas privadas, presentes en el Este desde 1840, que realizan envíos rápidos de cartas, dinero y paquetes. Así es como nacen dos auténticos símbolos de la Frontera: la Wells Fargo y el Pony Express.

Wells, Fargo & Company

Se inicia en 1852 cuando los prósperos hombres de negocios neoyorquinos Henry Wells y William G. Fargo ven las enormes posibilidades de negocio en los ricos yacimientos mineros californianos. La Wells, Fargo & Co Express y su división bancaria se establecen en San Francisco para permitir los envíos de cartas, paquetes, mercancías y objetos valiosos de mineros y negocios de la zona por diligencia o a caballo, así como proporcionar servicios financieros. Para entonces, los dos empresarios ya tenían sobrada experiencia en el ámbito de los envíos terrestres de paquetes y moneda en la zona este y en 1850, junto a John Warren Butterfield, habían creado la American Express Company.

En muy poco tiempo se abren oficinas en prácticamente cualquier campo minero californiano. La compra venta en polvo de oro, lingotes y monedas, así como los envíos hacia la Costa Este (todavía sin diligencias propias), son su eje principal de actuación y le permiten un rápido crecimiento. Además, muchos prefieren enviar el correo con este tipo de empresas al ser más rápidas y económicas que el servicio postal por barco.

Aunque la actividad minera comienza a declinar en 1855 y muchos bancos comienzan a cerrar, la Wells Fargo consigue mantener su posición dominante, siendo la única que realiza grandes envíos de oro y gran parte del correo y los suministros de los mineros y ganando una sólida reputación de empresa fiable. Hasta los inicios de la década de 1860 mantiene unas 150 sucursales y mediante su participación en otras compañías, como la Butterfield Overland Mail o el Pony Express, domina ya las largas rutas de envíos y correos, participando en el suculento contrato gubernamental obtenido por la Overland Mail en 1861. Una de estas rutas, conocida como línea Butterfield, recorre más de 4.500 km en 25 días a través del desértico suroeste, discurriendo por El Paso, Tucson y Los Ángeles antes de llegar a San Francisco (al módico precio de 200,00 $ el billete). Con el inicio de la Guerra Civil, algunas de las rutas son trasladadas hacia el norte, atravesando las Grandes Llanuras y cruzando las Rocosas.

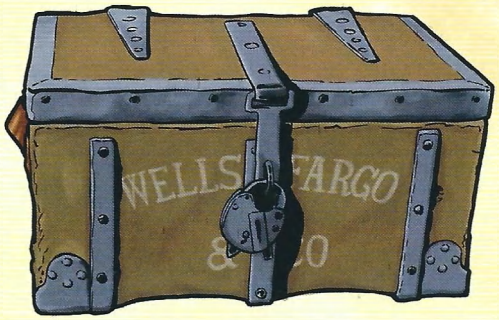
En 1866 se hace con el negocio de su gran rival, Ben Holladay (apodado "el rey de las diligencias"), que desde el cierre del Pony Express operaba la línea entre Salt Lake City y Misuri, y se convierte en la mayor compañía de diligencias del país, controlando todas las líneas desde Misisipi hasta California. A partir de este momento incorporan su logotipo y el del Pony Express a todas sus diligencias y realizan su primer pedido de 30 diligencias Concord. Durante esta década gloriosa sus transportes se convierten en el objetivo codiciado por los bandidos y forajidos sufriendo más de 300 atracos y perdiendo más de 400.000 $.

Conforme el ferrocarril se va abriendo paso hacia el oeste, las operaciones por diligencia de la Wells Fargo van disminuyendo, continuando a escala más pequeña entre los puntos a los que no llega el nuevo medio de transporte. A partir de 1870, consigue reorientar su negocio al firmar contratos en exclusiva con la Central Pacific y operando en diversas líneas. Los trenes comienzan a ser otro objetivo interesante para los maleantes y la compañía contrata un ejército de agentes de seguridad y detectives para perseguir a los delincuentes hasta el punto de hacerse popular la expresión "Hay dos instituciones que todo forajido que quiera conservar el pellejo debe evitar, el Gobierno de los Estados Unidos y la Wells Fargo".

Aun así, las tres últimas décadas del siglo son florecientes para la compañía. Sus oficinas superan los tres millares, abren bancos por todas las ciudades del país y comienzan los envíos internacionales.

El cofre del tesoro de la Wells Fargo

Los papeles legales, cheques, polvo, monedas y lingotes de oro y plata viajan en las diligencias de la Wells Fargo en un característico cofre de pino, reforzado con roble y hierro, generalmente de tono verdoso, que puede llegar a pesar, lleno, de 45 a 70 kg. Se ubica siempre bajo el asiento del conductor y aunque sólo están cerrados con un sólido candado normal (Cerrajería -10%), van custodiados con un guardia de la compañía armado con una temible escopeta recortada. Aun así, este objeto suele ser la pieza más codiciada por personajes como Black Bart y otros individuos de semejante calaña.



El Pony Express

Se constituye a principios de 1860 como Central Overland and Pikes Peak Express Company y su objetivo es crear una rápida vía de comunicación de correo, mensajes, periódicos y pequeños paquetes entre el Este y la cada vez más poblada California. Entre sus objetivos, cuentan con hacerse con el contrato en exclusiva del Gobierno para distribuir el correo en los nuevos territorios, pero eso no llega a pasar.

Su red cuenta con 120 jinetes, 400 caballos y centenares de trabajadores, construyendo hasta 184 puestos a lo largo de una ruta de 3.100 km entre St. Joseph (Misuri) y Sacramento, que logran cubrir en diez días, batiendo al transporte terrestre por diligencia. Los jinetes siguen la ruta de Oregón llegando a Fort Kearny (Nebraska), de allí a Fort Bridger (Wyoming), para tomar la ruta mormona hasta Salt Lake City, y de allí a Carson City antes de cruzar la Sierra Nevada y alcanzar Sacramento.

Las postas se sitúan aproximadamente a una distancia entre 19 y 24 km (unas 12 o 15 millas), para que los jinetes cambien rápidamente la "mochila" (nombre de la funda de cuero con cuatro bolsillos para el correo que cubre la silla de montar) de montura y continúen su marcha. Los jinetes normalmente transportan unos 10 kg de correo, un odre de agua o cantimplora, una biblia, un cuerno para alertar al encargado de la posta de que vaya preparando el siguiente caballo y un revólver, aunque posteriormente se deja solo el agua y el revólver. Los jinetes, que tienen un salario de 25,00 $ a la semana, no pueden pesar más de 56 kg y son relevados los aproximadamente 120 km diarios que recorren. Los caballos seleccionados para el servicio tienen una alzada media de 1,47 m y un peso de unos 400 kg.

El trabajo está repleto de riesgos, y no sólo para los jinetes. Muchas postas son atacadas con frecuencia por los indios paiutes, que se hacen con los caballos y matan a los empleados, aunque la línea no llega a interrumpirse completamente. Por ello, el coste de cada envío no es precisamente barato. Al principio la tarifa se sitúa en 5,00 $ por cada 14 g de peso (1/2 onza), aunque a lo largo de 1861 se reduce hasta 1,00 $. Entre algunos jinetes ilustres del Pony Express se encuentran William Cody (Búfalo Bill) y el famoso explorador del ejército "Pony Bob" Haslam.

Con acuciantes problemas financieros, el Pony Express vende participaciones a la Wells Fargo, pero en marzo de 1861 la concesión gubernamental del gobierno para el correo es concedida finalmente a la Overland Mail (controlada por la misma Wells Fargo) y las esperanzas económicas se desvanecen. Poco después estalla la Guerra Civil, y se mantienen dos servicios separados: uno entre Salt Lake City y Sacramento operado por Wells Fargo y otro entre Salt Lake City y Misuri controlado por la empresa original. Dos días después de que el telégrafo alcance Salt Lake City, en octubre de 1861, y tras 19 meses y unos 35.000 envíos entregados, el Pony Express cierra y vende sus postas del tramo oriental al rey de las diligencias, Ben Holladay, que a su vez acaba por traspasarlas a la Wells Fargo en 1866.

Hoteles y alojamientos

Los hoteles son uno de los negocios habituales y bastante florecientes en cualquier población de la Frontera, dando alojamiento a las personas y viajeros que deambulan por el territorio. En aquellos lugares donde se construyen estaciones de tren o llegan las diligencias, suelen formar parte esencial del paisaje urbano. Estos edificios no suelen integrarse con un salón o cantina y, por lo general, sólo disponen de un pequeño restaurante o zona para comidas, preparadas en una cocina propia. Al principio y en muchos lugares, la mayoría son poco más que pensiones de mala muerte, construcciones burdas donde por 1,00 $ la noche puede conseguirse un espacio para dormir en el suelo o, como máximo, un camastro o una litera. Otros se construyen con

aspiraciones de grandeza, en altos y sólidos edificios (muchas veces los mejores de la población) que se decoran ostensiblemente y que se nombran como sus propietarios, su ubicación o con el sonoro y atractivo título de Grand Hotel, disponiendo de buenas y confortables habitaciones cuya media ronda entre los 2,00 y los 4,00 $ la noche.

Algunos hoteles pueden incluir la posibilidad de tomar un buen baño y, a falta de agua corriente hasta avanzada la década de 1890, incorporar una jofaina para el aseo diario en cada dependencia. Las letrinas, sin embargo, al igual que en la práctica totalidad de edificios, se ubican siempre en el exterior, generalmente en casetas individuales de los patios o zonas traseras y menos transitadas.

Otras opciones de alojamiento incluyen las casas de huéspedes, que básicamente son residencias particulares que admiten viajeros y visitantes por semanas. Los precios, unos 10,00 $ semanales, incluyen desayunos y comidas caseras aunque sus normas suelen ser incluso más estrictas que las de los hoteles.

Los lugares destinados para las estancias en los pueblos fronterizos están siempre dirigidos exclusivamente a los viajeros "respetables", y los *cowboys* y otra gente problemática generalmente no son admitidos (por supuesto es totalmente imposible que una mujer de reputación dudosa pueda siquiera visitar esas instalaciones). En realidad, la mayoría de los vaqueros gasta todo su dinero en alcohol, el juego y las mujeres y no tienen problema en dormir al raso, en los establos o, si la noche se da bien, en la cárcel de la ciudad.

Por otro lado, en muchos sitios con gran afluencia humana también es posible compartir espacio en alguna tienda de campaña o incluso alquilar una cabaña sencilla de una, dos o tres habitaciones por precios que oscilan entre 15,00 y 40,00 $ al mes.

Iglesias y escuelas

Las iglesias suelen hacer su aparición en el paisaje del pueblo fronterizo desde las primeras etapas, muchas veces constituidas en grandes tiendas de campaña que intentan congregar una comunidad de fieles. Aun así, los rudos hombres de los primeros asentamientos, aunque temerosos de Dios, no suelen perder tiempo en dirigirle sus oraciones y sus labores (y distracciones) suelen mantenerles bien ocupados. Incluso muchos de los granjeros de los asentamientos posteriores de las Llanuras trabajan de sol a sol y dado que muchas explotaciones se encuentran a cierta distancia, los viajes al pueblo suelen estar limitados a uno semanal o incluso mensual, generalmente en domingo, para adquirir provisiones y acudir al servicio religioso, que se convierte en uno de los pocos eventos sociales que pueden disfrutar algunas familias. Con el tiempo, y conforme la comunidad se asienta y aumenta el número de residentes (especialmente mujeres de familia), la iglesia comienza a tener un papel predominante, organizando fiestas y reuniones que atraen a diversos pobladores esparcidos por la región. Aunque en ocasiones se sitúa en las afueras, muchos pueblos tienden a construir las iglesias en el centro del núcleo urbano, generalmente de madera y una o dos plantas que culminan con una pequeña torre central donde se ubica una campana.

Las escuelas, por otro lado, no se incorporan hasta el último tercio del siglo cuando muchas ciudades ya se encuentran en pleno desarrollo agrícola. Hay que tener en cuenta que antes el número de niños residentes suele ser escaso y la escolarización aún no es habitual. Los más afortunados aprenden a leer y escribir en casa o, como mucho, acuden a alguna vecina con cultura para recibir clases puntuales. Además, la mayoría de granjeros o rancheros de los alrededores tampoco pueden permitirse llevar a sus hijos diariamente a una escuela y muchos están destinados a ayudar a sus padres en las labores diarias en cuanto tienen edad suficiente. Cuando comienzan a existir, las escuelas de los pueblos acostumbran a ser edificios de dos plantas, con una clase única en la planta baja para los niños de todas las edades, utilizándose la planta superior como vivienda del profesor o bien como sede de gremios o para reuniones comunitarias.

Servicios funerarios y enterradores

El difícil trabajo de enterrador comienza a ser necesario prácticamente desde la creación de la mayoría de asentamientos, si bien no todos disponen de uno especializado. La mayoría de los primeros empresarios de servicios funerarios de los pueblos fronterizos son en realidad fabricantes de muebles (ya que también son los que realizan los ataúdes), o médicos que disponen adecuadamente de los cuerpos. Antes de la Guerra Civil los enterramientos tienden a realizarse de forma rápida y extremadamente sencilla, ya que los difuntos sólo se conservan por cierto tiempo utilizando arsénico o alcohol hasta que pueden ser enterrados. A partir de 1859 comienza a utilizarse el formaldehído (gas disuelto en agua y cuya exposición entraña bastantes riesgos), que favorece la aparición de los servicios especializados de pompas fúnebres propiamente dichos, ya que con la mejor conservación de los cuerpos, se abren nuevas oportunidades para realizar funerales más elaborados.

La prensa en la Frontera

Los periódicos satisfacen las necesidades de información de la población fronteriza y, a la vez, promocionan la existencia de muchos emplazamientos. Son escasos los pueblos o aldeas que no disponen de su propio periódico o boletín y en algunos lugares como Tucson (Arizona) se mantienen varias publicaciones simultáneamente. Su naturaleza es muy diversa y abarcan desde los minuciosos trabajos de algún ciudadano local para difundir noticias importantes sobre el pueblo, hasta boletines de charlatanes sin escrúpulos o panfletos religiosos para salvar las almas pecadoras de los habitantes locales. Al final, siempre es el propio editor el que elige los contenidos que considera dignos de imprimir: artículos sobre botánica, reflexiones sobre el gobierno o la moral, información sobre cultivos, trabajos mineros, herramientas, costumbres nativas o simplemente relatos, poemas y canciones.

La periodicidad suele ser semanal y las publicaciones son muchas veces realizadas por una o dos personas con pequeñas imprentas individuales a menudo instaladas en tiendas de campaña o cabañas provisionales.

Sus ingresos proceden de los anuncios y la publicidad de locales y servicios, así como de las asignaciones legales de tierras y propiedades que muchos colonos publican en las gacetas para proclamar su cumplimiento de los procesos de reclamación y obtener una prueba impresa (con fecha) de sus demandas, al tienpo que desaniman a otros posibles aspirantes sobre la misma tierra o concesión.

Boot Hill

Los cementerios de muchos pueblos fronterizos reciben el nombre genérico de *boot hill*, que procede de la denominación que se da a los lugares donde se entierran a aquellos que mueren de forma violenta o como comúnmente se conoce, "con las botas puestas".

El primero aparecido con este nombre se crea en Hays (Kansas), violenta población nacida en 1866 junto a Fort Hays (originariamente Fort Fletcher, para proteger la ruta de Smoky Hill hacia el centro de las Llanuras de los ataques de los indios arapahos, kiowas y pawnees), coincidiendo con la llegada de la línea ferroviaria de la Kansas Pacific. En este salvaje lugar se producen, sólo entre 1867 y 1873, más de 30 asesinatos y pronto se convierte en un lugar emblemático del Salvaje Oeste a donde llegan personajes como George Armstrong Custer, Calamity Jane o Wild Bill Hickok (su *sheriff* por un breve periodo de tiempo en 1869).

Sin embargo, probablemente el cementerio más conocido con este nombre se encuentra a las afueras de Tombstone (Arizona), donde se entierran a los caídos en el famoso tiroteo del OK Corral, albergando además a otras 200 almas. Nacida en 1879, alrededor de un campamento minero de tiendas de campaña establecido en 1877 para la explotación de las minas de plata circundantes, pronto pasa del apenas centenar a varios miles de habitantes, llegándose a construir en 1880 el Grand Hotel, un lujoso edificio que incluso cuenta con agua corriente caliente. Debido a su proximidad con la frontera mexicana (apenas 48 km), la próspera ciudad pronto se convierte en lugar de paso para ladrones de ganado, contrabandistas y forajidos (como la famosa banda criminal de los "cowboys"). Wyatt Earp y sus hermanos (Virgil, Morgan y James) llegan a la localidad nueve meses después de su fundación y pronto trabajan y adquieren diferentes intereses en la zona, protagonizando algunos de los episodios más conocidos de la historia del Oeste.

Estos cementerios, muy característicos de las poblaciones de la Frontera, son improvisados, con las tumbas situadas al azar y con el terreno sin preparar de forma especial, muchas veces conservando la vegetación silvestre original. Los caminos apenas existen para circular entre las tumbas, que, si acaso, se marcan con cruces de madera sencillas, tablas o mojones con piedras. Difuntos de todo origen y religión comparten su lugar de descanso: católicos, protestantes, judíos e incluso nativos americanos integrados en la comunidad (muchas esposas de pioneros).

En algunos lugares, además de un *boot hill* destinado a aventureros, criminales, prostitutas y demás personajes de mala reputación, se dispone de un *sunnyside*, un típico cementerio rural, de carácter mucho más formal, generalmente, con un nombre apropiado, para los ciudadanos respetables. Estos cementerios están mucho más cuidados y organizados, alojados en zonas ajardinadas semejantes a los de las ciudades del Este, delimitadas por algún tipo de valla o verja y con lápidas apropiadamente esculpidas (e incluso algunas esculturas). Pueden situarse también a las afueras de la localidad o formar parte del patio de la iglesia local.

La justicia y el gobierno

Como la organización municipal apenas existe y no se desarrolla completamente hasta la década de 1890, la necesidad de edificios específicos para las tareas administrativas locales no existe. La mayoría de las decisiones judiciales y de gobierno dependen de los distritos (zonas judiciales o de influencia en las que se dividen los territorios), los condados y, en última instancia, los gobiernos territoriales o estatales. A nivel local, casi todo lo concerniente a las propiedades y los recursos de las poblaciones dependen de organizaciones mineras, agrícolas o ganaderas, de las que forman parte los grandes propietarios y que muchas veces se enfrentan a los intereses del gobierno del territorio o incluso del de la nación. Por ello, los juzgados y edificios "administrativos" sólo existen en las capitales del condado, del territorio o del estado y es allí donde se guardan la mayoría de registros y documentos concernientes a una localidad (como planos, lindes, recursos o títulos de propiedades). En algunos casos concretos, esta información también puede conservarla algún propietario prominente o guardarse en la sede de la organización correspondiente (minera, agrícola o ganadera) si es que existe. Las decisiones más apremiantes suele tomarlas el alcalde (de haberlo) y un improvisado concejo local formado habitualmente por la cámara de comercio o, directamente, por aquellos ciudadanos con propiedades que, generalmente, se reúnen en algún local improvisado (como un almacén o un salón).

La justicia, al depender de centros alejados geográficamente, es impartida muchas veces por jueces ambulantes, con rutas estipuladas, que viajan de pueblo en pueblo conociendo y tomando nota de los casos y resolviendo los juicios penales cuando es necesario. Además, la mayoría de comunidades no cuentan con una prisión o medios para custodiar a los malhechores durante mucho tiempo (muchas veces sólo se les encadena a una roca, árbol o poste pesado), por lo que los fronterizos tienden a tomar medidas rápidamente y aplicar los castigos de forma inmediata. Que exista algún tipo de juicio previo o no y que el delincuente pueda exponer sus argumentos sólo depende del estado de ánimo de los ciudadanos afectados.

Los asesinatos y crímenes más atroces se castigan con la horca, tratamiento que con el auge de las ciudades ganaderas también reciben muchos cuatreros. Otros delitos menores (como proporcionar alcohol o armas a los indios, robar, estafar o hacer trampas en una partida de cartas) reciben castigos no mortales, que pueden incluir ser azotado o ser embreado y emplumado, aunque en todos los casos se expulsa de la localidad al delincuente.

Además, en cada pueblo existe un juez de paz, un miembro de confianza de la comunidad elegido o designado por los ciudadanos, y que ni siquiera debe tener conocimiento sobre leyes ni ser abogado, para resolver las pequeñas disputas civiles y mediar de forma imparcial y directa en los desacuerdos.

Tras la Guerra Civil, conforme la organización de la nación va mejorando y se articulan delitos de mayor alcance territorial, los juzgados del condado o federales vigilan el cumplimiento de la ley de forma más exhaustiva en toda la Frontera, emitiendo órdenes contra determinados criminales y disponiendo de un número creciente de agentes del orden para darles caza.

Los hombres de la ley

En la mayoría de ciudades y poblaciones pequeñas del Oeste que pueden permitirse el lujo de pagar a agentes para mantener la ley y el orden, el cargo recae en un *marshal* o alguacil o en un jefe de policía local cuya jurisdicción se limita a la población o municipio que le contrata. La mayoría de las veces, apremiados por la violencia o el desorden generalizado en la localidad, el concejo municipal acaba contratando directamente para el puesto a un hombre capaz, mejor si tiene fama de buen tirador, con experiencia en lidiar con individuos peligrosos. Esto conduce a que la mayoría de los alguaciles locales sean individuos rudos, de turbio pasado, que pueden tener sus propias cuentas pendientes con la ley o que actúan indistintamente a ambos lados de la misma. En general, esto suele importar más bien poco a los ciudadanos mientras el tipo consiga meter en vereda a los elementos locales más rebeldes. El agente de la ley local puede contar con ayudantes también contratados por el municipio, o bien nombrar y contratar a aquellos que considere oportunos, si bien en ese caso debe pagar sus salarios de su propio bolsillo.

Un nivel por encima de los agentes locales se sitúan los *sheriff* o comisarios del condado que, generalmente, deben ser votados entre varios candidatos. Este "supervisor" de la ley reside en la capital del condado, aunque suele recorrer asiduamente toda la región, actuando de manera directa en aquellas localidades que no poseen alguaciles propios. Por ello, suele contar con un nutrido grupo de ayudantes para actuar en su nombre y es muy habitual que sea el encargado de formar partidas de voluntarios para perseguir a los criminales por todo el territorio.

En la cúspide de la pirámide de los hombres de la ley se sitúan los *U.S. Marshal* (alguaciles federales de los Estados Unidos). El presidente de la nación nombra directamente uno, con la autoridad de jefe y supervisor, para cada uno de los diferentes distritos judiciales, que abarcan grandes extensiones de territorio. De estos jefes dependen, a su vez, los denominados *deputy U.S. marshals* que, en realidad, son los alguaciles federales que actúan sobre el terreno y que, a su vez, pueden nombrar o poseer ayudantes adicionales *(special deputy U.S. marshals)*. La jurisdicción de cada ayudante del *U.S. marshal* se delimita a zonas concretas del estado y aunque pueden colaborar con agentes de otras zonas del estado, no es tan común que lleven su autoridad más allá de la frontera estatal, aunque sus placas siempre son respetadas aunque sólo sea como medida de cortesía. Por otro lado, es muy común que un alguacil federal actúe también como *sheriff* del condado o como *marshal* local.

Todos estos funcionarios no suelen recibir una remuneración fija (o ésta es muy baja) y perciben ciertas cantidades según sus actuaciones, generalmente poner multas, confiscar propiedades, realizar el censo y recaudar impuestos o efectuar detenciones.

Por este motivo, se crea el sistema de recompensas para capturar a los criminales más peligrosos. En contra de lo que muchos creen, los pasquines de "se busca" no se emiten principalmente para animar a los ciudadanos o a los cazadores de recompensas a lanzarse a la búsqueda de delincuentes. La idea es dar incentivos suficientes a los agentes de la ley para que dediquen horas y jornadas adicionales a las capturas más peligrosas, que además de suponer un riesgo mayor, puede distraerles de obtener otros ingresos más regulares. Estos "carteles", en realidad, son casi siempre tarjetas postales o comunicaciones que se envían a los agentes de la ley con una descripción por escrito del criminal y rara vez incorporan un retrato, que sólo se incluye en casos realmente excepcionales.

El edificio destinado a la cárcel, de existir, puede tomar diferentes formas en cada ciudad. Algunas son muy rústicas, apenas un barracón de madera, adobe (especialmente en el suroeste) o ladrillo con ausencia de ventanas o, en todo caso, pequeños orificios de ventilación o huecos cubiertos con láminas onduladas de acero entrecruzado que apenas dejan pasar la luz. Otras se construyen en completos edificios que incluyen incluso un habitáculo con literas para los guardias, una pequeña zona de ejercicio y hasta una pequeña cocina, o se integran en el sótano del edificio de los juzgados, especialmente en las capitales del condado. El número de celdas suele depender del tamaño de la población, partiendo de una o dos en poblaciones pequeñas a más de una docena en ciudades ganaderas importantes. Algún ayudante o guardia se ocupa de la vigilancia y el cuidado de los "huéspedes" alojados en las celdas. Aun así, hay muchos pueblos fronterizos que ni siquiera disponen de cárcel y la práctica más común es tener un árbol o poste determinado al que habitualmente se ata a los malhechores.

La oficina del *marshal* o el *sheriff* puede integrarse en el edificio de la cárcel (en estos casos, generalmente en su parte frontal) o situarse en un lugar independiente. Habitualmente cuenta con un escritorio en el que poder realizar todas las gestiones burocráticas asociadas al cargo y algunas otras piezas sencillas de mobiliario, incluyendo el imprescindible armario armero, pero no dispone de comodidades ni lujos ya que es un lugar exclusivamente de trabajo y gestión.

Crueles interrogatorios

Un método bastante utilizado en la Frontera por los vigilantes sin escrúpulos para arrancar la confesión de un sospechoso de un crimen consiste en atarle las muñecas y los tobillos, y luego colocarle una soga alrededor del cuello, intentando sonsacarle con la evidente amenaza de muerte. De no recibir respuesta, se le iza hasta que queda inconsciente. Entonces se le baja y se le revive para continuar el interrogatorio, que puede repetirse varias veces hasta que, normalmente, el miedo a terminar realmente colgado doblega la voluntad del pobre desgraciado.

A nivel de juego, utilizar este método proporciona un modificador adicional de +20% a Tortura, cada vez que se realiza un izado de la víctima.

Otros defensores de la ley

Vigilantes

En aquellos lugares donde no existe ley alguna, y son muchos en la Frontera, grupos de los denominados "vigilantes" se encargan de aplicar los códigos morales y legales que consideran oportunos. Son comunes en todo tipo de asentamientos, pero

especialmente en las comunidades mineras. Inicialmente se forman allí donde todavía no hay fuerzas del orden, pero también en aquellos lugares donde los ciudadanos consideran débil o corrupta a la autoridad establecida.

Los castigos que infligen, en el mismo momento y lugar en que atrapan al criminal, de forma brutal incluyen la expulsión de la población, palizas, latigazos y, cómo no, linchamientos. Aunque son considerados héroes por sus conciudadanos, muchas veces no son más que turbas incontrolables y despiadadas, que en ocasiones obtienen demasiado poder y acaban corrompidas o, simplemente, albergan secretas intenciones criminales y se disfrazan como benefactores de la comunidad para eliminar rivales y oponentes incómodos.

Hay cientos de estos grupos por todos los territorios del Oeste (especialmente California, Montana y Texas) y entre los más destacables se encuentran los Reguladores de Texas (década de 1840), la Asociación Linterna Oscura (un grupo creado en 1854 para luchar, inicialmente, contra los cuatreros en Misuri, Illinois, Kansas y Oklahoma), los Vigilantes de Dodge City (1873, Kansas), la Brigada del Sombrero de Hojalata (1874, Texas) o la Asociación Protectora del condado de Atchinson (1880, Kansas).

Rangers de Texas

La segunda agencia estatal de defensores de la ley más antigua del país se constituye de manera informal (por iniciativa de Stephen F. Austin) en 1823, nada más comenzada la colonización anglosajona de Texas, para defenderse de las incursiones indias. A esta milicia se la denomina desde el primer momento *Rangers* debido al elevado número de colonos procedentes de Escocia, donde se denomina así a los individuos que baten *(to range)* el terreno en busca de ladrones de ganado o miembros de clanes enemigos.

En los primeros años las compañías son exíguas (de tan sólo unos 10 hombres) y se forman y disuelven según son necesarias, de forma que algunos hombres pueden servir durante sólo unos días y otros durante meses enteros. El nombre de la fuerza, hasta 1874, también va cambiando: compañías de *rangers*, voluntarios montados, soldados de milicia, espías, exploradores o compañías de hombres montados con rifles, aunque la mayoría de la gente los conoce como *Rangers* de Austin.

En sus comienzos, la milicia se configura como una fuerza militar tradicional, compuesta por soldados de infantería e incluso tamborileros, pero rápidamente adopta innovadoras tácticas montadas para contrarrestar las incursiones de indios a caballo. Al final estas unidades resultan tan efectivas que sirven de base a la organización de las unidades de caballería de la Unión y la Confederación durante la Guerra Civil.

Los *Rangers* de Texas son una fuerza multicultural integrada por anglosajones, hispanos e, incluso, indios en todos sus rangos (desde soldado hasta capitán) y todos deben aportar su propio equipo al ser movilizados. Habituados a pelear casi siempre en condiciones difíciles y clara inferioridad numérica, cada acostumbra a llevar consigo varias pistolas, rifles y cuchillos.

En 1835, durante la revolución texana, se da carácter permanente y formal a los *rangers*, estipulando una paga diaria (de 1,25 $) y la misión principal de proteger la frontera del territorio de indios hostiles, aunque durante la guerra con México también ejercen de exploradores y correos y protagonizan algunos episodios heroicos (cuando Travis pide ayuda para defender el Álamo, sólo los *rangers* acuden en su ayuda). En estos años conflictivos, la República de Texas es el primer cliente de un tal Samuel Colt, que ha inventado una frágil pistola calibre .36 capaz de disparar cinco balas sin recargar (Colt Paterson). El arma se introduce rápidamente en las compañías de *rangers*, obteniendo una

importante ventaja en combate y creando un vínculo especial que se refuerza durante los años de la guerra de Estados Unidos contra México (1845-1848) con la creación del Colt Walker de seis disparos, nombrado por el mítico miembro de la fuerza texana Sam. H. Walker, cuyas indicaciones mejoran el diseño del revólver Colt original.

Ya con Texas como estado de la Unión (diciembre de 1845), la década de 1850 está caracterizada por la persecución constante de comanches y apaches, así como las bandas organizadas de mexicanos que tratan de alentar a la población hispana a sublevarse contra los Estados Unidos.

Durante la Guerra Civil, muchos de los *rangers* combaten, de forma personal, del lado confederado. Benjamin Franklin Terry reúne un regimiento de voluntarios que forman el 8° de Caballería de Texas y que es conocido popularmente como los *Rangers* de Texas de Terry.

Terminada la contienda se convierten, temporalmente, en policías estatales, garantizando hasta 1873 la ejecución de las impopulares leyes de la Reconstrucción que favorecen el establecimiento de los denominados "carpetbagger" (norteños llegados a los estados del Sur, muchos de ellos abolicionistas con intenciones reformistas o simples oportunistas que tratan de hacer dinero rápido y fácil consiguiendo cargos públicos).

Es durante la década de 1870 cuando los *rangers* se convierten en auténticos agentes de la ley. La rica actividad ganadera en Texas pronto atrae a multitud de cuatreros, y los ganaderos muchas veces tratan de imponer su ley o resuelven sus diferencias con ejércitos de pistoleros y otros elementos criminales.

En los siguientes veinticinco años, los Rangers atrapan a más de 3.000 forajidos, recuperan miles de cabezas de ganado, protegen prisiones en decenas de ocasiones y ayudan a las autoridades civiles controlando disturbios y revueltas, ganándose la sólida y merecida reputación de los más duros defensores de la ley.

Durante todo este tiempo, el papel de los Rangers se encuentra a medio camino entre la fuerza militar y la policial, protegiendo la frontera con México y luchando como un soldado contra indios y mexicanos y realizando labores detectivescas para atrapar a los forajidos y ladrones de ganado.

Existen cuerpos de *rangers* similares en otros estados y territorios, entre los que destacan los de Arizona, creados en 1860, o los canadienses *Rangers* de las Rocosas, una milicia irregular de voluntarios que en 1885 protegen los ranchos y asentamientos de la frontera canadiense al sur de Alberta de las incursiones de los pies negros.

Detectives de la Pinkerton

La agencia "que nunca duerme" se funda en 1850 como Agencia de Policía del Noroeste por Allan Pinkerton, un inmigrante escocés asentado en Dundee (Michigan) que trabaja como fabricante de barriles. Tres años antes, en 1847, en una de sus expediciones en busca de madera para realizar sus tareas, descubre por casualidad el escondite de una banda de falsificadores en una isla desértica del río Fox (condado de Kane), desarticulándola con la ayuda del *sheriff* del condado y reclamando la recompensa. En seguida, algunos hombres de negocios de Dundee comienzan a contratarle para investigar otros delitos de falsificación, muy comunes entre los billetes de banco independientes de la época, ganando cierta fama como investigador y trasladándose a Chicago.

Con el rápido éxito de su agencia y tratando de mantenerse ajeno a las diferentes luchas políticas para eliminar la policía privada, Pinkerton desarrolla la Patrulla Protectora Pinkerton, que proporciona guardias de seguridad uniformados a la ciudad de Chicago, aunque es el negocio de ferrocarril el que termina por lanzar su agencia a nivel nacional tras asociarse con su hermano Robert.

Con el auge de las compañías de envíos desde 1840 (Adams Express Company, American Express Company y Wells Fargo), el dinero fluye entre distintos destinos y desde 1852 las compañías comienzan a contratar agentes de Pinkerton como guardias de diligencias y trenes, y para perseguir los robos y recuperar el dinero (del que las compañías son legalmente responsables). En poco tiempo, la North West Police Agency se convierte en la Agencia Nacional de Policía Pinkerton.

Desde 1860 y durante la guerra, Pinkerton proporciona servicios privados de inteligencia al Gobierno, evitando un supuesto atentado contra Lincoln en Baltimore, investigando la lealtad de muchos miembros de la alta sociedad de Washington, infiltrando agentes en territorio confederado y, al mismo tiempo, desvelando casos de corrupción gubernamental en la asignación de contratos de suministros. En estos años abre oficinas en Nueva York y Filadelfia y su reputación como la mejor y más importante agencia de detectives del país sube como la espuma, proporcionándole además grandes beneficios.

En 1867 se crean las normas internas de la agencia, prohibiendo a sus agentes trabajar por recompensas y exigiéndoles un carácter y principios morales irreprochables. Se establece un salario base diario y un control meticuloso de las cuentas de gastos de cada agente. En 1873 rebautiza el negocio, que ya pasa a ser la Agencia Nacional de Detectives Pinkerton.

Desde el final de la guerra y durante bastantes años, muchos detectives de Pinkerton actúan como la única autoridad de la ley en la Frontera, trabajando para las compañías del ferrocarril y persiguiendo a ladrones de trenes y forajidos. Sin embargo, en muchos lugares, especialmente en el medio oeste (Misisipi, Misuri o Indiana), donde prevalece una enorme animosidad tras la Guerra Civil y donde algunos delincuentes son vistos como héroes y los Pinkerton como meras herramientas del capital del Norte (banqueros, ferrocarriles y demás hombres "honorables") o simples asesinos a sueldo, se producen verdaderas guerras en las que las tácticas de los agentes de la Pinkerton no difieren mucho de las de cualquier desperado. Entre otros, la agencia persigue a bandas tan conocidas como los hermanos Reno (Misisipi), la banda de Jesse James (Misuri), los hermanos Farrington (Misuri), Sam Bass (Texas), Jim y Rube Barrow (Arkansas) o la banda de los Dalton (Territorio Indio). Durante todo este tiempo la agencia recopila una enorme cantidad de información sobre criminales, incluyendo fotografías y dispone de una tupida red con cientos de agentes.

Por otro lado, a partir de la segunda mitad de 1870 comienza a existir un convencimiento general (fomentado por los industriales) de la existencia de numerosas conspiraciones, de ideología radical, contra los nuevos intereses económicos. Por este

motivo, la agencia infiltra multitud de agentes en sociedades secretas (principalmente anarquistas y comunistas), sindicatos y asociaciones mineras (como los irlandeses Molly Maguires). La actuación de los Pinkerton cobra especial protagonismo en las violentas huelgas generales de 1877 y 1886 tras las cuales, básicamente, se considera a los detectives como un auténtico ejército de mercenarios del lado de los nuevos industriales monopolistas. Muchos acusan a los agentes de Pinkerton de incitar a las revueltas y salen a la luz algunas de las habituales tácticas intimidatorias utilizadas por los detectives.

Los llamados "hombres de Pinkerton", por tanto, son capaces de cubrir numerosas facetas. Aunque deben ser capaces de aplicar la fuerza de forma expeditiva en muchas ocasiones, en otras han de utilizar sus habilidades deductivas y detectivescas, infiltrándose, obteniendo y analizando información sensible sin despertar sospechas. A diferencia de otros cuerpos de la ley de la época, las mujeres son contratadas en ocasiones como detectives de la Pinkerton, ya que tienen acceso a ciertos elementos vedados para los hombres. Los detectives sólo disponen de la jurisdicción y respaldo legal que, de manera puntual, pueden obtener de un auténtico agente de la ley o gubernamental y necesariamente han de someterse a las autoridades.

El saloon

El centro de la vida social de *cowboys*, mineros, jugadores y demás vagabundos fronterizos son las cantinas, creadas en cada asentamiento del Oeste desde su mismo origen, explotando el negocio del alcohol y el entretenimiento en una época sin grandes alegrías y en el que escasean las normas y restricciones. El término es una adaptación de la palabra francesa *salon* (al igual que la española "salón") utilizada para describir un lugar elegante y espacioso, donde los invitados son recibidos y agasajados, aunque en la Frontera se aplica a casi cualquier establecimiento orientado al consumo de bebidas alcohólicas.

En realidad, la mayoría de estos locales, especialmente en los primeros asentamientos, no son más que cantinas o tabernas elementales montadas en cobertizos o tiendas de campaña. Simples espacios rústicos, con apenas mobiliario, pensados para que trabajadores, soldados y viajeros solitarios entablen conversaciones, cierren acuerdos o, simplemente, pasen el rato. Con el tiempo y conforme la localidad prospera, también lo hacen sus tabernas, adoptando llamativas fachadas falsas de madera con rótulos coloristas, ampliando el espacio y añadiendo barras y decoraciones cada vez más lujosas y refinadas.

Además, existen numerosos tipos de *saloon*: desde la típica cantina exclusiva para beber, hasta salones de billar, casas de comidas, casas de juego, salones de baile y, por supuesto, otros que proporcionan señoritas además de alcohol. La mayoría adopta algún tipo de nombre rimbombante y se agolpan por docenas en la avenida principal al crearse el asentamiento. Al ser de los primeros edificios construidos, junto a los almacenes de suministros, muchos se utilizan como centros de reuniones comunitarios, salas de juicios o incluso para servicios religiosos.

A pesar de lo heterogéneo del hombre fronterizo, generalmente indios y chinos tienen totalmente vedado su acceso al salón y si se presentan en él, su vida puede correr grave peligro. Aunque otros grupos pueden sufrir episodios puntuales de discriminación racial, esto suele depender de la zona y la comunidad concreta donde se ubique el local. Ni que decir tiene que las mujeres respetables (por otro lado, bastante escasas en los primeros días de la colonización) no ponen un pie en este tipo de establecimientos.

Al ser el eje de la vida desordenada del fronterizo, los salones son lugares potencialmente conflictivos, donde es común que se produzcan peleas y trifulcas cebadas por el alcohol, las mujeres y el juego, por lo que conforme se desarrolla la comunidad, van siendo ubicados en zonas o barrios específicos de mala reputación y los buenos ciudadanos procuran evitarlos, acudiendo en su lugar a cafés y restaurantes. Además, aunque escasos, existen algunos locales situados en las zonas respetables donde se prohíben las armas, las chicas de salón y los juegos de azar, y donde la música o los billares son las principales atracciones.

Los horarios son tan variados como los propios establecimientos y su clientela. Allí donde existen turnos continuos de trabajo, el *saloon* abre las veinticuatro horas del día, mientras que otros no encuentran práctico operar en las primeras horas de la mañana por la falta de clientes.

El *whisky* es la bebida más popular, pero en muchos sitios consiste en una extraña mezcla de alcohol bruto, azúcar quemada y algo de tabaco de mascar, recibiendo los más diversos nombres a cual más descriptivo, por lo que muchos de los clientes habituales acaban prefiriendo el *bourbon* de centeno, al que se presupone mejor calidad, pero que en muchos casos tampoco resulta mucho mejor que el "matarratas" común.

El vino de cactus (una mezcla de tequila, té de peyote y arriero) también es frecuente junto con la cerveza, pero esta última se suele servir caliente (entre 12 y 20 grados) y sin espuma.

Además del alcohol, disfrutar de un buen cigarro es otro de los placeres que pueden disfrutarse en la mayoría de los salones de la Frontera.

Fisonomía

Casi todos los locales de bebidas poseen una barra larga de paneles de madera pulida (generalmente roble y, en algunos casos, caoba), con un reluciente carril de latón en su base y algunas escupideras. A lo largo de la cornisa del mostrador se cuelgan varias toallas, habitualmente utilizadas para que los clientes limpien la espuma de la cerveza de sus bigotes. Casi siempre, debido a la escasez general de espacio, la barra se sitúa en la pared más larga del edificio (bien en un lateral o bien frente a la puerta) y, tras ella, distintos estantes con botellas combinadas con algunos cuadros (a menudo de damas ligeras de ropa) o espejos.

El estilo y la decoración dependen de su tipo de clientes. En los salones de los pueblos ganaderos es más frecuente colgar de las paredes cornamentas de reses, espuelas o elementos vaqueros, mientras que en la montaña la sala puede estar presidida por la cabeza disecada de un alce o un oso.

A pesar de lo que algunos creen, la mayoría de las cantinas y tabernas poseen puertas normales, o ninguna puerta en absoluto. Las puertas cortas dobles de ala de murciélago (conocidas por todos como puertas de café) son sólo características del sureste, aunque tras ellas siempre se suele disponer de puertas

altas que pueden ser cerradas por seguridad, en las noches frías o cuando sopla fuerte el viento.

Al fondo, una vez pasado el corredor de la barra, suele disponerse de una zona algo más ancha para situar mesas, generalmente dedicadas a los juegos de cartas. Los mejores locales incluyen en la zona más amplia espacio para realizar algún tipo de espectáculo, denominándose en esos casos "teatros".

A pesar de los distintos tipos de salones existentes, prácticamente ninguno posee habitaciones dedicadas al alojamiento. Aquellos con un piso superior o una zona con habitáculos, suelen utilizarlos para que sus chicas ejerzan el oficio, aunque no todas las chicas de *saloon* son prostitutas. En los salones denominados de baile, las mujeres generalmente cobran simplemente por bailar con los clientes (cobrando de 50 ¢ a 1,00 $), realizan actuaciones musicales o les entretienen con conversación y un poco de coquetería, induciéndoles a beber y participar en las partidas de cartas. En un mundo con gran escasez de contacto femenino, muchas veces esto es suficiente para un rudo minero o *cowboy*.

El juego

Prácticamente no hay *saloon* o cantina de la Frontera que no posea alguna mesa donde los mineros, trabajadores del ferrocarril, vaqueros, hombres de la ley y forajidos tienten a la fortuna y al destino montando una partida de cartas. Con escasas opciones de diversión y dinero fresco en el bolsillo, los juegos de cartas se convierten en la forma perfecta de matar el tiempo entre descansos y socializar para casi todo el mundo.

Además, las florecientes ciudades mineras o ganaderas atraen a numerosos tahúres y ventajistas curtidos de Misisipi, que despluman a muchos infelices antes siquiera de que se den cuenta. Tan hábiles en el juego como en los trucos de manos, cuando un ventajista es detectado en una partida, lo mínimo que puede esperar es ser expulsado del pueblo, dejando atrás todas sus pertenencias. Lo más normal es que sea apaleado y le cubran con brea de pino y sea emplumado, mostrando su humillación por toda la localidad. En muchos sitios incluso puede considerarse afortunado si no aparece algún ocurrente con una soga en la mano.

A pesar de los riesgos que corren, muchos tahúres encuentren rentable el negocio del juego, atraídos por la buena vida que su destreza con las manos les proporciona. La mayoría de los que quieren sobrevivir, sin embargo, aprenden a manejar el seis tiros tan bien como las cartas, disparando primero y preguntando después cuando la cosa empieza a ponerse fea.

Faro

Sin duda el juego más popular a todo lo largo y ancho del territorio, donde no es posible encontrar un solo local que no disponga de al menos una mesa para las partidas de este juego, por encima de otros también populares pero con menos éxito.

Su origen se remonta al menos cien años atrás, cuando en los salones franceses se modifica el reglamento de otro juego de naipes aún mucho más antiguo. Sus otras denominaciones, "Faraón" y, sobre todo, "Tigre", proceden de las figuras que adornan el reverso de las cartas y sirven como reclamo en muchos locales al diseñar los letreros que anuncian las mesas de juego.

Su popularidad se debe, sobre todo, a su enorme sencillez, ya que, básicamente, se trata de apostar contra la banca por una carta elegida. Para jugar se utiliza un tablero que representa las 13 cartas de un palo de la baraja francesa (generalmente picas) ordenados de izquierda a derecha, donde los jugadores colocan sus fichas de apuesta sobre la carta deseada. La primera carta que se saca corresponde a la banca y se sitúa a la derecha del repartidor. Todos los jugadores que hayan apostado a ese número pierden sus apuestas. Luego se extráe una segunda carta que se sitúa a la izquierda y los afortunados que eligieron ese número reciben tantas fichas como las jugadas en la apuesta. Si las dos cartas comparten el mismo número entonces los jugadores pierden la mitad de lo apostado.

Para evitar las manipulaciones de los repartidores de la banca se utiliza un dispensador de cartas, con poco éxito, pues casi todos los locales los trucan con espejos, o se saltan hábilmente una mala carta para incrementar la ventaja de la casa y favorecer su negocio. Aún así, son muchos los pardillos que acuden cada noche a los tugurios dispuestos a probar fortuna.

El faro se encuentra tan extendido que, por unos pocos dólares, cualquiera puede hacerse con una caja de juego con todos sus útiles y montar una partida en plena calle, o llegar a un acuerdo con un local a cambio del diez por ciento de la recaudación.

Monte de tres cartas

Se trata de un clásico trile con tres cartas que se puede ver en cualquier lugar donde se crucen un habilidoso prestidigitador y un apostador confiado en sus posibilidades. También conocido como "encuentra a la dama", una vez mostrada la carta a localizar, el trilero deposita las tres cartas boca abajo y las intercambia rápidamente en varias ocasiones para que finalmente el apostador trate de acertar su posición. A pesar de que aún existen jugadores de monte honestos, lo normal es que se encuentren trileros con una sonrisa en los labios, una expresión de inocencia en sus ojos y un par de compinches que actuarán de gancho para que el incauto termine por confiar en sus posibilidades, y apueste cada vez más fuerte a que es capaz de encontrar la dama.

Por ese motivo en muchos lugares el monte se considera ilegal, lo que obliga a los jugadores a trasladarse a salones o barcos de vapor donde, entregando un tercio de las ganancias a sus propietarios o capitanes, pueden continuar con su medio de vida sin molestias. Si un trilero es atrapado jugando al monte en cualquier otro lugar público es probable que acabe el día en una celda.

Póker

De origen incierto, el póker comparte características con otros muchos juegos de naipes, basados en principios parecidos y que se remontan cientos de años atrás. En su forma más básica comienza a jugarse, como tantos otros, en la ciudad de Nueva Orleans, de mano de la impresionante cantidad de gentes de todas las nacionalidades dedicadas al comercio que recalan en su puerto. A partir de ahí se expande rápidamente siguiendo el curso del río Misisipi a través de los nuevos territorios.

Con el paso del tiempo, comienzan a surgir variantes del juego original que dan pie a diferentes estilos y reglamentos. Se pasa de jugar con tan solo veinte cartas a ampliar el número hasta que se llega a utilizar una baraja francesa completa de cincuenta y dos naipes, para dar entrada a más jugadores por partida. Se juega con descartes o sin ellos, cubierto o descubierto, con o sin comodines, con unas jugadas determinadas u otras.

Se basa en que cada jugador apuesta a que su mano es la mejor jugada de la mesa. Unos contra otros, hasta que se descubren las manos y se determina el vencedor, que se lleva todo el bote acumulado en el tapete. Las jugadas de menor a mayor valor son: carta más alta, pareja, dobles parejas, trío, escalera, color, full, póker y escalera de color. En cuanto al valor de las cartas, éstas siguen un orden ascendente comenzado por el dos y terminando por la carta de más valor, el as.

Su éxito radica en que no es necesaria ninguna preparación especial, ni elementos de ayuda más allá de una simple baraja, pues se puede jugar apostando dinero o cualquier objeto de valor, en el caso de una partida improvisada, o con fichas de juego si es que se están echando unas manos en un local preparado para ello. Y lo que es más importante: es un juego con un importante carácter psicológico, ya que permite farolear con los rivales, haciéndoles creer que se tiene una mano mejor que la que realmente se lleva, para que se retiren de la apuesta.

Burdeles

Aunque suelen ubicarse en edificios y zonas específicos o en las habitaciones habilitadas en pisos superiores de algunos salones de baile, cantinas y lugares para espectáculos "picantes", la presencia de mujeres de mala vida es frecuente y habitual en los pueblos y asentamientos fronterizos, repletos de hombres aislados que trabajan duro y disponen de escaso contacto femenino. En muchos lugares, las prostitutas proporcionan sus servicios en el interior de las tiendas de campaña de los mineros o colonos, en sus cabañas o incluso en carretas cubiertas.

Conforme comienzan a proliferar los locales permanentes para la prestación de servicios, los beneficios de las madamas y proxenetas se disparan. Aunque en muchos casos las prostitutas trabajan en condiciones sórdidas y poco higiénicas, en otras ocasiones se crean glamurosas casas de entretenimiento, algunas de varios pisos de altura, decoradas con espejos desde el suelo hasta el techo, ostentosos candelabros, mesas de mármol y el mobiliario más exquisito que pueda encontrarse. Algunas de estas "afortunadas" prostitutas lucen recargados peinados y delicados vestidos hechos a medida con los que encandilar a su generosa clientela. Aun así, socialmente mal consideradas, las palomas sucias tienen completamente prohibida la entrada en hoteles y casas de huéspedes respetables, limitando su actividad a las zonas urbanas designadas.

En muchos pueblos esta zona de "servicios" realmente se constituye como uno de los motores importantes de la economía local. Por ejemplo, en el pueblo minero de Leadville (Colorado) en 1879 hay 120 salones, 188 casas de juego y sólo 4 iglesias.

Al principio los burdeles forman, más o menos, parte del núcleo urbano y en ciertos sitios como Deadwood se mantienen incluso años después de que se aprueben normas estatales para alejar esos negocios de la población o prohibirlos por completo.

Enfermedades venéreas

Son bastante frecuentes debido a las malas condiciones higiénicas generales y el único modo de evitarlas es mediante la realización de continuas inspecciones, generalmente llevadas a cabo por algún veterano de estas lides en los prostíbulos o, idealmente, el médico de la localidad. En el juego, si se quiere conocer la probabilidad de contagio tras mantener relaciones con una prostituta, primero hay que determinar si está contagiada, superando una tirada de Suerte modificada según la higiene general del local y la frecuencia con la que las prostitutas son controladas. Si no se supera la tirada, a continuación se determina la enfermedad venérea lanzando 1d10 y luego se comprueba si el contagio se produce realizando una tirada de Aguante modificada por la potencia de la enfermedad.

Principales enfermedades

- **Gonorrea o palmada (POT 40%):** es una infección bastante común que se sufre en los genitales o en las zonas de contacto sexual.

CONDICIONES PARA CONTRAER LA ENFERMEDAD

Condiciones higiénicas	Modificador
Inexistentes	-30%
Muy malas	-20%
Malas	-10%
Normales	+10%
Buenas	+20%

Inspecciones	Modificador
Inexistentes	-30%
Muy escasas (una vez cada varios meses)	-20%
Infrecuentes (una vez al mes)	-10%
Frecuentes (dos o tres veces al mes)	+10%
Habituales (una vez a la semana)	+20%

TIPO DE ENFERMEDAD

1d10	Enfermedad
1-4	Herpes
5-7	Ladillas
8-9	Gonorrea
10	Sífilis

Palomas sucias y chicas de saloon

Dada la escasez de mujeres en los asentamientos fronterizos y con una población mayoritariamente de hombres sin familia, sin restricciones legales y con abundancia de alcohol, parece normal que la demanda por compañía femenina crezca como la espuma. La mayoría de las prostitutas son jóvenes, analfabetas y proceden de familias desestructuradas, sin dinero ni recursos, que acaban recurriendo al oficio para subsistir. Aunque algunas acuden a la Frontera con la promesa de un trabajo respetable o el matrimonio, terminan engañadas, teniendo que trabajar en salas de baile y burdeles. Otras acaban en este sórdido mundo tras huir de la familia, son obligadas por sus allegados a ejercer para contribuir a la supervivencia familiar o, directamente, huyen de una vida convencional y ven la prostitución como una solución temporal hasta que lleguen tiempos mejores.

A estas mujeres se las denomina con todo tipo de eufemismos: animadoras, chicas de salón, damas pintadas, de fantasía o de luz roja, esposas de la multitud, mujeres públicas o de mala fama, ninfas de las praderas o palomas sucias o de las praderas, entre otros.

La mayoría de las chicas de los salones no sólo cobran por favores sexuales y es habitual que también lo hagan por las consumiciones de los clientes, por bailar con ellos o por actuar en un escenario. Por lo general, los proxenetas, las madamas o los dueños de los locales donde trabajan las chicas de salón se quedan al menos con el 40% de sus ingresos y reciben aún más dinero del alcohol que habitualmente dispensan a los clientes. En ocasiones, proporcionan alojamiento y comida a sus prostitutas, aunque también es muy corriente que éstas deban pagar a los dueños un alquiler adicional por la estancia en la casa.

Por otro lado, es un oficio extremadamente difícil que no dura para toda la vida. Muchas sufren todo tipo de violencia y abusos tanto por parte de los clientes como por sus empleadores, algunas son asesinadas o terminan suicidándose. Otras se convierten en adictas al alcohol, al opio o, sobre todo, al láudano, introducidas en el hábito por los propios médicos que las tratan o por los proxenetas y dueños de los locales para mantenerlas bajo control. Aquellas que logran sobrevivir y han ahorrado lo suficiente crean negocios o consiguen formar una familia a la que habitualmente ocultan su oscuro pasado.

El trato para los clientes también puede resultar arriesgado en ocasiones. Algunas profesionales suelen aprovecharse del estado embriagado de sus clientes y se hacen con oro, dinero y objetos de valor que el desdichado haya dejado en sus bolsillos y que, normalmente, ni siquiera recuerdan tras las noches de excesos. Además, a pesar de que las chicas son muchas veces convenientemente tratadas por algún doctor, es fácil llevarse algún desagradable recuerdo en forma de gonorrea o algo peor.

Algunas prostitutas (y otras mujeres emprendedoras) que llegan a controlar la industria, con el tiempo se convierten en "madamas" (del francés *madame*) o empresaria de prostíbulos, y en muchas ocasiones acumulan más riqueza que muchas de las mujeres más acomodadas del país. Las más importantes e influyentes de estas mujeres regentan lujosos burdeles en importantes localidades, convirtiéndose muchas veces en las personas más ricas de la región, adquiriendo propiedades e invirtiendo más adelante en proyectos sociales del pueblo (como escuelas u hospitales). En sus lujosos establecimientos no reparan en gastos y, además de ostentosas decoraciones, proporcionan a las chicas un extenso guardarropa y las cuidan y protegen, contratando matones (o *bouncers*) para mantener el orden.

Jennie Rogers (la reina del submundo de Colorado), Mattie Silks, Eleanora Dumont (madama Mustache), Elizabeth Haley Thompson (Dientes de ardilla Alice) o Josephine Hensley (Chicago Joe) son algunos nombres de madamas de gran reputación. Entre los proxenetas más conocidos (y también uno de los más crueles) se encuentra Al Swearengen, regente del infame Gem Theatre en Deadwood.

Síntomas: se presentan tras 1d6 días. Las mujeres no suelen presentar síntomas visibles o éstos son muy leves y es fácil confundirlos con una simple infección de vejiga. Los hombres sufren incontinencia (deben ir a orinar cada 1d3 horas), ardor al orinar, dolor o inflamación de los testículos y secreciones blancas, amarillas o verdes. Si no se trata pasados veinte días tras experimentar los síntomas, produce conjuntivitis, acumulación de pus en la uretra y, finalmente, una infección general que conduce a la muerte en 1d10 días.

Tratamiento: baños calientes, cataplasmas de tabaco y mercurio, arsénico o nitrato de planta durante 1d6 días mediante tirada modificada de Medicina.

- **Herpes (POT 60%):** producido por un virus, hace que se formen ampollas en los genitales con líquido que al romperse propagan la enfermedad.

Síntomas: suelen ser leves, pero si llegan a romperse las ampollas, dejan dolorosas llagas que pueden tardar 1d4 semanas en curarse. La incomodidad, picor, mal olor o el ardor al orinar suelen ser frecuentes.

Tratamiento: aunque no hay cura, puede administrarse raíz de zarzaparrilla diariamente para reducir la duración de los brotes en 1d3 días por cada día de toma. No es necesario usar Medicina.

- **Ladillas (POT 30%):** son pequeños parásitos de hasta 3 mm de longitud que tienen la costumbre de anidar en la zona púbica (además del pelo, las cejas y las axilas).

Síntomas: pasados 6 días tras el contagio, las ladillas comienzan a alimentarse de sangre (lo hacen al menos cincuenta veces al día) y provocan una irritación de la piel que lleva a la necesidad constante de rascarse. En la ropa interior suelen aparecer manchas de color rojizo debido a las pequeñas picaduras.

Tratamiento: frotar mercurio sobre la piel con cautela. La depilación de la zona y disfrutar de baños asiduamente durante al menos 1 semana también ayudan. Si se utiliza mercurio, debe realizarse una tirada de Medicina modificada.

- **Sífilis (POT 20%):** producida por una bacteria, es la enfermedad venérea más peligrosa ya que sus síntomas son difíciles de identificar, se desarrolla durante un largo periodo de tiempo y, si no se trata, acaba por producir la muerte.

Síntomas: la enfermedad se desarrolla en tres etapas y los síntomas, que comienzan a aparecer pasadas 1d4 semanas tras el contagio, son numerosos y muy variados, por lo que su diagnóstico es muy complicado, especialmente en las dos primeras etapas de la enfermedad. Es muy habitual que las mujeres que la padecen no presenten ningún síntoma visible y muchas veces ni siquiera saben que están infectadas.

- Etapa 1: la zona de contagio presenta una úlcera o llaga circular, no dolorosa, llamada chancro y altamente infecciosa que desaparece tras un mes para dar paso a la segunda etapa. Para diagnosticarlo es necesaria una tirada de Medicina modificada por el doble de la POT de la enfermedad.
- Etapa 2: puede llegar a producirse hasta seis meses después del final de la primera etapa y dura de 3 a 6 meses con ronchas rosáceas indoloras en manos y pies, pecho, cara o espalda. Suele acompañarse con fiebre y dolores de garganta y de las articulaciones. Cuando la fase termina, la sífilis permanece en el organismo 1d20 años hasta que despierta en la tercera etapa. La tirada de diagnóstico con Medicina sufre como modificador la POT normal de la enfermedad. CPO -1 por año.
- Etapa 3: la enfermedad ataca directamente el sistema nervioso y causa daños irreversibles en otros órganos; ceguera, pérdida de coordinación, problemas de corazón o lesiones cerebrales. -1 punto a CPO, DES y REF cada mes. La tirada de Medicina para diagnosticar la enfermedad sufre un modificador igual a la mitad de la POT de la enfermedad.

Tratamiento: administración de mercurio, aunque si se fallan las tiradas de Medicina se debe restar 1 punto adicional a CPO debido a la intoxicación. Puede evitarse la penalización si se realiza con éxito una infusión a base de la planta iris (o bandera azul) mediante una tirada de Cocinar -20%. Otros remedios de la época incluyen operaciones traumáticas en zonas delicadas o la cauterización con hierros al rojo, pero dejamos a discreción del DJ la aplicación y efectividad de estos brutales métodos. En la etapa 1 es necesaria una tirada de Medicina aplicando como modificador la mitad de la POT de la enfermedad, en la etapa 2 el modificador es la POT normal y en la etapa 3 el modificador es el doble de la POT. La cura debe mantenerse al menos durante 1d6 meses y, aunque detiene el progreso de la enfermedad, no permite recuperar los puntos de característica perdidos.

Reglas opcionales alcohol, drogas y adicciones

Las rígidas normas morales y la dura realidad del Oeste provocan que muchos utilicen cualquier forma de evasión a su alcance. Los *saloons*, tabernas y tugurios están atestados de individuos que tratan de aliviar con alcohol una dura jornada de trabajo, celebrar el día de paga o ahogar cualquier pena del espíritu. Al mismo tiempo, cada día son más populares los fumaderos de opio: antros orientales y exóticos a los que acude el incauto con la promesa de disfrutar nuevos placeres prohibidos. En 1870 sólo el 20% de todo el opio importado se dedica a usos médicos legítimos.

En general el uso de drogas está más extendido entre las mujeres que los hombres, que se decantan claramente por el alcohol, al ser una práctica que puede realizarse de forma mucho más privada, al margen de la recriminación social. Aun así no es extraño que algunas mujeres escondan en casa una botella de licor y tomen un par de tragos en secreto para apaciguar los dolores menstruales.

El uso "recreativo" de sustancias está a la orden del día y alcanza todos los estratos sociales. El problema es que conlleva importantes consecuencias para la salud, afecta negativamente a las habilidades del individuo y acaba convirtiéndose en un peligroso hábito del que pocos consiguen escapar con gran dificultad. Tener un PJ inmerso en la espiral de alcohol y drogas no es nada divertido y seguramente acabará por no tener sentido jugarlo al perder toda su utilidad para el grupo y la aventura.

Las drogas y venenos requieren tiradas previas con éxito, bien de Medicina, o bien de Venenos para ajustar las dosis (ya sea con intención medicinal o para fines recreativos). En todos los casos, a partir del momento de la ingesta el individuo debe

realizar una tirada de Aguante con el modificador de Potencia de la sustancia para calibrar la resistencia a sus efectos y el alcance de los mismos.

El éxito normal con las habilidades de Medicina y Venenos aporta la dosis adecuada para el objetivo previsto, por lo que se aplica la POT normal a la tirada de Aguante del objetivo, y si la falla, sufre los efectos (o se beneficia de ellos en el caso del Modificador contra el dolor) y el porcentaje de Adicción aumenta. Si la aplicación es un crítico, la Potencia de la sustancia se dobla (POT×2), haciendo más fácil fallar la resistencia, aunque los efectos y la Adicción se mantienen iguales.

Con un fallo se proporciona una dosis insuficiente que reduce la POT a la mitad y aunque el consumidor falle, su Aguante sólo sufre la mitad de los efectos, que tardan el doble de tiempo en surtir efecto. Por otro lado, el porcentaje de Adicción también se reduce a la mitad si es mayor que 1%.

Una pifia en la administración significa que se ha excedido peligrosamente la dosis. La POT se triplica y aunque el consumidor supere la tirada de resistencia, todos los efectos y posibles beneficios se doblan (un Modificador al dolor de +10% pasa a ser de +20%, una Adicción de 2% pasa a ser de 4%). Si el paciente falla, su tirada de Aguante sufre una sobredosis (ver el apartado más adelante).

El caso del alcohol es particular porque para ser consumido no es necesaria tirada con habilidad alguna. El individuo elige la cantidad que desea ingerir y se aplica la POT indicada por unidad contra la tirada de Aguante. Si se falla, se empiezan a sufrir los efectos de la misma forma que con el resto de sustancias.

Características de las sustancias

Duración del efecto o borrachera: indica cuánto tiempo duran los efectos de la sustancia y en algunos casos a partir de qué momento comienzan a notarse.

Modificador contra el dolor: indica el modificador adicional a las tiradas de Aguante para soportar el dolor.

Habilidades: el modificador que se aplica a todas las habilidades mientras se permanece bajo los efectos de la sustancia. Habitualmente este efecto se mantiene, reducido a la mitad, durante las siguientes 24 horas.

Potencia (POT): lo fuerte que es la sustancia y su capacidad para vencer la resistencia del organismo. Se indica con un modificador que se aplica tanto a las tiradas de Medicina y Venenos a la hora de calcular las dosis apropiadas, como a las tiradas de Aguante del consumidor para resistir los efectos.

Adicción: lo adictivo que resulta su consumo. Este porcentaje se acumula cada vez que tiene efecto una dosis y, además de establecer cuándo tirar por Redaños para intentar evitar consumir, la adicción acumulada modifica la tirada. De esta forma, cuanto mayor es la puntuación de Adicción, más complicado resulta evitar el consumo.

Sobredosis: indica lo que acontece cuando se produce una pifia en la administración de la sustancia y el objetivo falla su tirada de Aguante. Aunque puede ser fatal en muchas sustancias, en ocasiones hay cierto margen para evitar el peor desenlace.

Alcohol

Sin duda la sustancia de consumo más popular y recurso intemporal para levantar el ánimo. Aunque en general no está bien visto consumir bebidas alcohólicas en público, éstas no dejan de ser el mejor reclamo de tabernas y cantinas en los nuevos asentamientos de la Frontera, poblados en su gran mayoría por hombres jóvenes solteros con pocas opciones para el entretenimiento tras duras jornadas de trabajo. Con una media aproximada de 1 bar por cada 160 hombres no es de extrañar que el consumo de alcohol sea algo muy cotidiano en el Oeste y los bebedores empedernidos pueden acabar con un litro de *whisky* al día fácilmente.

El alcohol es un estimulante que produce euforia cuando se toma en pequeñas cantidades y vuelve a los hombres arrogantes, excitables e impulsivos provocando muchos enfrentamientos y tiroteos. Además, su abuso causa perjuicios a la salud a largo plazo tan devastadores como los de cualquier otra droga, afectando al cerebro, dañando el hígado y pudiendo provocar diabetes. La resaca por intoxicación con alcohol dura 24 horas e incluye dolor de cabeza y mareos, náuseas, zumbido de oídos y sensación de malestar general. Un individuo intoxicado con alcohol sufre modificadores negativos adicionales a sus habilidades que tardan en disiparse.

Cerveza y sidra

La primera fermentada a partir de la cebada u otros cereales (la de jengibre es muy común) y la segunda a partir de manzanas, son dos bebidas de características similares y muy populares debido a su bajo coste. Se pueden encontrar en casi todas partes embotelladas en característicos envases cerámicos importados de Europa, aunque es normal que un local mantenga un acuerdo con un fabricante de cerveza autóctono para recibirla y dispensarla directamente del barril con un grifo y poder añadir el título de "cervecería" al nombre del establecimiento.

Borrachera: 2 horas por cada 500 ml (1 pinta).

Habilidades: -5% adicional.

POT: Aguante -5% adicional cada 500 ml.

Adicción: +1%.

Sobredosis: coma etílico y muerte en 10 asaltos si no se recibe atención médica con éxito.

Vinos y sangría

El fruto de la uva también cuenta con entusiastas seguidores en el Salvaje Oeste. Aunque de forma autóctona ya se dispone de diversas variedades de uvas, el más popular es el denominado "vino de Oporto" o vino fortalecido, entre los que los vendedores incluyen cualquier vino producido con aguardiente. El vino suele embotellarse indistintamente en botellas de gres o de cristal verde.

Las sangrías a base de vino diluido y especiado para servir frías también son habituales, como el llamado "jerez de fruta", elaborado con jerez, azúcar y gajos de limón o naranja servido sobre hielo o la *Queen Charlotte*, a base de clarete o burdeos, jarabe de frambuesa, jugo de lima o limón y refresco de limón.

Borrachera: 3 horas por cada vaso (200 ml).
Habilidades: -5% adicional.
POT: Aguante -5% adicional por cada vaso.
Adicción: +1%.
Sobredosis: coma etílico y muerte en 10 asaltos si no se recibe atención médica con éxito.

Champán

Aunque el auténtico importado de Europa sólo se ofrece en contados locales de lujo, desde 1860 se dispone de vino espumoso californiano etiquetado como *champagne* igualmente aceptado entre los consumidores (mientras una botella de *champagne* real cuesta entre 20 y 35 dólares, la versión local raramente excede los 15,00 $), aunque ciertamente es una bebida para ocasiones especiales y que no todo el mundo en la Frontera sabe apreciar.

Borrachera: 3 horas por cada vaso (200 ml).
Habilidades: -05% adicional.
POT: Aguante -5% adicional por vaso.
Adicción: +1%.
Sobredosis: coma etílico y muerte en 10 asaltos si no se recibe atención médica con éxito.

Ron, *brandy*, ginebra y tequila

Estas bebidas con graduaciones hasta los 47° están también disponibles en las cantinas fronterizas y se utilizan generalmente para combinarlas con refrescos o licores de fruta, aunque beber alguna de estas combinaciones no va con la reputación de tipos duros de muchos de los habituales en los locales.

Obtenido de la fermentación y destilado de la caña de azúcar, es un producto algo más caro y no tan frecuente en algunas zonas, aunque resulta bastante popular en Florida y Luisiana, posiblemente debido a la influencia caribeña.

El *brandy* generalmente consiste en aguardiente de vino y su combinación más extendida es el *B&S* o brandy con soda.

La fórmula más tradicional de la ginebra, destilada de la cebada, tiene un fuerte sabor a enebro y se la suele llamar ginebra holandesa. Muchas veces la ginebra tiende a envejecerse en madera y obtiene un color amarillento que en apariencia la acerca al *whisky*.

El cóctel Aliston, una especialidad de Cheyenne, de sabor especialmente amargo, combina la ginebra con licor de menta y zumo de limón.

El tequila es originario de Jalisco (México) y es una variante del mezcal, otra bebida obtenida del destilado del jugo de agave. Su consumo es bastante habitual en los territorios colindantes con México y una combinación muy popular es el llamado "vino de cactus" que se realiza con una mezcla de tequila, té de peyote y arriero (otro conocido cóctel a base de *whisky* y licor de mora).

Borrachera: 2 horas por cada vaso (50 ml).
Habilidades: -10% adicional.
POT: Aguante -10% adicional por vaso.
Adicción: +2%.
Sobredosis: coma etílico y muerte en 10 asaltos si no se recibe atención médica con éxito.

Whisky y *bourbon*

El rey de los licores de la Frontera. La razón de su popularidad es que es un producto barato y lo hay en cantidad. El 90% del *whisky* que se bebe en las cantinas es, básicamente, alcohol neutro de grano, mal destilado y sin gran sabor que muchos intentan "mejorar" mezclándolo con otros aromas y colores para distribuirlo a granel. El etiquetado brilla por su ausencia en la mayoría de las ocasiones cuando no es directamente una invención total.

A la mayoría de los *cowboys*, mineros y rudos hombres del Oeste no les importa y básicamente es su combustible mientras gastan el tiempo en el *saloon*. Algunos apodos para el *whisky* fuerte pero de mala calidad incluyen apelativos como alambre de espino, ojo rojo, barniz para ataúdes o retuercepiernas, todos ellos tan descriptivos como poco apetecibles.

Es posible encontrar algunos licores de calidad entre la amplia variedad de "marcas" que hay disponibles. A partir de la Guerra Civil algunas destilerías de Kentucky comienzan a producir una variedad de mejor calidad elaborada con maíz (el auténtico *bourbon*). El problema del licor de calidad es que en alguna parte del canal de distribución suele acabar mezclado con agua, alcohol neutro y otros ingredientes para sacar más beneficio.

Borrachera: 3 horas por cada vaso (50 ml).
Habilidades: -10% adicional por vaso.
POT: Aguante -10% adicional.
Adicción: +3%.
Sobredosis: coma etílico y muerte en 10 asaltos si no se recibe atención médica con éxito.

Aguardientes

Utilizando cualquier cosa que se tenga a mano y un alambique muchos "emprendedores" destilan su propia bebida alcohólica bien para uso propio o para obtener beneficio. De altísima graduación alcohólica, un solo trago de alguno de ellos podría tumbar a una mula. Estas bebidas son probadas por la población local y suele bautizarlas con nombres apropiados según lo fuerte que resulte el licor, su color (como el conocido bronceado del valle, una especie de *whisky* de trigo y patatas producido por los mormones de Utah) o según la persona que lo ha producido ("lo peor de Sam", por ejemplo).

Borrachera: 3 horas por cada vaso (50 ml).
Habilidades: -15% adicional por vaso.
POT: Aguante -15% adicional.
Adicción: +5%.
Sobredosis: coma etílico y muerte en 10 asaltos si no se recibe atención médica con éxito.

Calmantes, drogas y analgésicos

Los narcóticos en la época de *Far West* se identifican en la mayoría de los casos con innovadoras medicinas y remedios milagrosos fruto de los últimos avances científicos. No solamente su uso es legal, sino que ni siquiera precisan receta alguna. Como dato curioso, en la década de 1870 más de la mitad de la población de adictos la componen amas de casa de clase media aficionadas al uso de jarabes para la tos, en cuya composición se usa de forma habitual la morfina o la heroína.

Opio

En una sociedad estricta y encorsetada donde la tentación hacia lo prohibido ejerce un intenso magnetismo, el opio es protagonista indiscutible, tanto en su uso recreativo como medicinal. Adormecedor del dolor y alivio para las aflicciones del cuerpo

y el espíritu, el fruto de la amapola intoxica a todas las clases sociales por igual y se utiliza con cualquier excusa y propósito.

No es extraño, por tanto, que existan gran variedad de medicamentos y sustancias opiáceas, siendo un ámbito de experimentación constante y ampliamente publicitado.

El opio se obtiene a partir de la planta de la adormidera y se compone de varios principios activos entre los que se encuentran la morfina y la codeína. Actúa como sedante proporcionando una gran relajación y sensación de felicidad etérea.

Lo más habitual es ingerir el opio de forma gaseosa, por lo que en los fumaderos se utiliza una pipa metálica en la que se hierve la sustancia permitiendo al usuario inhalar el humo. Tras pasarse el efecto placentero y relajante, el individuo puede sufrir picores, náuseas y estreñimiento.

Duración: es efectivo tras 5 minutos de ser ingerido y su acción dura 4 horas.

Modificador contra el dolor: +20%.

Habilidades: -10%.

POT: Aguante -10%.

Adicción: +5%.

Sobredosis: convulsiones, 40% de probabilidad de muerte cada asalto.

Morfina (1803)

Comparte muchas de las características del opio ya que su origen es común. Se utiliza masivamente como analgésico y en el tratamiento de la tuberculosis y enfermedades pulmonares. Las clases acomodadas y el mundo artístico se han aficionado especialmente a su uso hasta el punto que es normal encontrar tiendas con lujosos estuches de jeringuillas para disfrutar de esta moda.

La morfina se administra de forma oral o subcutánea mediante inyección (sólo a partir de 1853).

Duración: de efecto inmediato sus efectos se prolongan 4 horas.

Modificador contra el dolor: +40%.

Habilidades: -20%.

POT: Aguante -20%.

Adicción: +15%.

Sobredosis: espasmos, 50% de probabilidades cada salto de muerte por parada cardiorrespiratoria.

Láudano

Se trata de un preparado líquido a base de opio, alcohol y otras sustancias. Tiene un color rojizo y sabor amargo. Creado originalmente para calmar y mitigar el dolor, se utiliza también en muchas variantes medicinales y es un remedio muy extendido contra pequeños males cotidianos.

Como otros opiáceos es un recurso muy utilizado por las prostitutas, ya que un trago rápido las hace parecer brillantes y felices, aunque se encuentren agotadas tras entretener a varios clientes y les ayuda a paliar el dolor muscular tras horas de actividad. En otras ocasiones deslizan unas gotas en el *whisky* de su cliente para dejarle fuera de combate y robarle o no tener relaciones con él.

El láudano es una de las formas orales más potentes de la morfina, por lo que hay que ser especialmente cuidadoso con la administración de las dosis ya que es suficiente con algunas gotas disueltas en agua o licor para que tenga efecto y el dolor o el mono desaparezcan (son suficientes de 10 a 30 gotas cada 5 horas).

Duración del efecto: tiene efecto inmediato y se prolonga durante 5 horas.

Modificador contra el dolor: +30%.

Habilidades: -15%.

POT: Aguante -20%.

Adicción: +15%.

Sobredosis: muerte en 10 asaltos.

Cocaína

Obtenida a partir de las hojas de coca, este estimulante se comienza a utilizar para diversos usos: anestésico local, calmante o componente de novedosas bebidas y jarabes medicinales patentados. Curiosamente al principio también se utiliza como tratamiento contra la adicción de otras drogas.

La cocaína produce una sensación de euforia intensa pero breve a la que suele seguir un pronunciado bajón. Se suele ingerir bien en forma de pastillas o bien diluida con líquidos y cuando se emplea como anestesia local se inyecta directamente sobre la zona a tratar.

Duración del efecto: es inmediato y dura hasta 3 horas.

Modificador contra el dolor: +20% (cuando se inyecta sobre la zona con éxito, no son necesarias tiradas de *Aguante*).

Habilidades: -10%.

POT: Aguante -10%.

Adicción: +10%.

Sobredosis: convulsiones, 30% de probabilidad de muerte por hemorragia cerebral cada asalto.

Heroína (desde 1870)

Esta droga moderna surje como derivado y sustituto de la morfina y se utiliza ampliamente para tatar la tos y la tuberculosis. El efecto de la heroína es muy potente provocando una oleada de sensaciones placenteras acompañada de sequedad en la boca y pesadez en las extremidades. La mente se ofusca y se cae en un cierto estado somnoliento.

La heroína se toma de forma oral, habitualmente en forma de jarabes y sus efectos secundarios son similares a los del opio. Al mismo tiempo es una de las sustancias más peligrosas y la muerte por sobredosis suele ser relativamente común.

Duración del efecto: acción inmediata. Dura 4 horas.

Modificador contra el dolor: +20%

Habilidades: -30%

POT: Aguante -30%

Adicción: +25%

Sobredosis: coma y 50% de probabilidad de muerte cada asalto.

Cloroformo

Este líquido volátil incoloro caracterizado por su olor cítrico se ha popularizado recientemente para su uso como anestesia. Aunque a diferencia del éter no es inflamable, algunos médicos son reticentes a su uso aduciendo que puede producir problemas cardiacos. El cloroformo no suele emplearse para fines recreativos aunque sí se conoce de casos en los que ciertos criminales lo emplean para dejar fuera de combate a sus víctimas.

La administración del cloroformo es por inhalación, como el éter líquido, aunque se necesita bastante menos cantidad para lograr el mismo efecto. No es muy habitual el uso de esta sustancia como droga recreativa debido a sus demostradas contraindicaciones y que no es sencilla ni barata de conseguir. Una vez pasados los efectos, el gusto a cloroformo permanece durante días en la boca y pueden sufrirse arritmia, molestias estomacales, insomnio e irritabilidad.

Duración del efecto: tiene efecto tras 5 minutos y lo normal es ajustar las dosis para unas 3 horas como máximo.

Habilidades: -10%.

POT: Aguante -10%.

Adicción: +5%.

Sobredosis: desvanecimiento, 30% de probabilidad de morir por parada cardiaca cada asalto.

Éter etílico

Este líquido incoloro y muy inflamable es una popular droga de recreo entre las clases trabajadoras y las mujeres y también se utiliza como anestesia general estable.

Se inhala en forma de vapor al ser muy volátil, normalmente empapando una toalla o mascarilla o empleando inhaladores. Tras su uso medicinal el paciente duerme y no siente dolor. Suelen ser necesarias más aplicaciones durante la duración de la intervención. Como droga se utiliza ocasionalmente mezclado con etanol y otros licores proporcionando una sensación distorsionada de la realidad y la euforia característica de una buena borrachera. Como principal efecto secundario suele producir náuseas.

Duración del efecto: tarda 10 minutos en tener efecto y lo normal en intervenciones es administrarlo para unas 3 horas.

Habilidades: -10%.

POT: Aguante -10%.

Adicción: +10%.

Sobredosis: lo más habitual es sufrir espasmos, vómitos y alucinaciones, 10% de posibilidades de morir cada asalto.

Óxido nitroso (desde 1863)

Conocido como el "gas de la risa", es incoloro e inodoro y suele ser utilizado principalmente por dentistas. En otras épocas también fue empleado con intención recreativa, aunque actualmente es de difícil acceso. El control en su aplicación es dificultoso y para administrarlo es necesario un sistema de almacenamiento y suministro que hace que su uso no esté muy extendido todavía.

Para administrarlo se suele emplear un recipiente (comúnmente un frasco o bolsa) con un vaporizador incorporado. Durante una intervención, se controla si los efectos comienzan a disiparse y se realizan nuevas aplicaciones. A partir de 1880 algunos fabricantes han desarrollado gasómetros con botellas de acero y el gas comprimido en su interior que puede administrarse de forma más precisa mediante reguladores y válvulas.

Con el óxido nitroso el paciente se duerme completamente perdiendo cualquier capacidad sensorial. Cuando se utiliza como droga recreativa, causa sensación de bienestar y embriaguez aunque una vez pasados los efectos, es común tener sensación de náusea.

Duración del efecto: tarda 5 minutos en tener efecto y se suelen realizar aplicaciones y seguimiento para unas 2-3 horas. Una pequeña dosis para efecto recreativo suele durar unos 3 minutos.

Habilidades: -10%.

POT: Aguante SM.

Adicción: +5%.

Sobredosis: desvanecimiento con 50% de probabilidad de producir amnesia, 20% de probabilidad de morir por asalto.

Borracheras y efectos de las drogas

Cada vez que se ingiere una unidad de alcohol o una dosis de una sustancia intoxicante debe superarse una tirada de *Aguante* aplicando el modificador de *Potencia* que se acumula cada vez que se consume dentro del tiempo de efecto base para la sustancia.

Si la tirada de Aguante es un éxito, la ingesta no tiene efectos sobre las habilidades (excepto en caso de sobredosis) ni se añade el porcentaje de adicción de la sustancia.

Si se falla el Aguante, entonces los efectos se dejan notar y el individuo comienza a emborracharse o colocarse, aplicándose todos sus efectos (tanto negativos como positivos, si los tienen) a la vez que se aumenta el porcentaje de adicción según la dosis.

El crítico o la pifia no afectan a las tiradas de *Aguante* contra el efecto de las sustancias.

"JUSTICIA" DUTCH: *con un Aguante del 83% Dutch se dirige muy ufano a tomarse unas copas a su antro preferido. Pide* whisky *y se toma el primer vaso. Debe superar una tirada de Aguante -10% para ver si le produce efecto. Supera la tirada con un 55 de modo que sus capacidades no se alteran. Sabiéndole a poco decide tomar una segunda copa, así que tiene que superar una tirada de Aguante -20%. La consigue por los pelos con un 61 y tampoco tiene efectos. Como sigue charlando animadamente, pide otra y su Aguante se reduce un 30%. Lanza los dados y falla con un 87, así que el alcohol comienza a tener efecto sobre él. Añade 3% a Adicción con el alcohol y además todas sus habilidades se reducen un 10% adicional durante las próximas 2 horas (y un 5% durante las siguientes 24 horas). Aunque achispado, decide tomarse la última para el camino, antes de salir. El Aguante de Dutch es ahora de 43% y falla la tirada con un 59. Añade otro -10% a sus habilidades y suma 3% a su adicción, saliendo bastante afectado del local tras haberse tomado 4 copas de* whisky. *Los efectos le durarán 6 horas (3 horas por cada copa que tuvo efecto sobre él) y una vez que pasen tendrá un resaca de 24 horas con un -10% a todas sus habilidades.*

Sobredosis

Si se consume sin parar en muy corto espacio de tiempo o se ingiere una dosis demasiado elevada (como resultado de una pifia en Medicina o Venenos) se sufre una sobredosis que puede resultar mortal. Si en algún momento el Aguante del consumidor llega a cero como efecto de la acumulación del modificador de Tolerancia, se produce una intoxicación severa y lo mismo acontece si el individuo falla su tirada de Aguante tras un resultado desastroso aplicando la sustancia con Medicina o Venenos. En esos casos, el intoxicado debe realizar una tirada por debajo de su CPOx4. Si la consigue superar, simplemente se desmaya tantas horas como la cifra de decenas del resultado de los dados. Si falla, sufre los efectos indicados en el apartado sobredosis de la sustancia. Ni el crítico ni la pifia afectan de manera especial a esta tirada de CPO. Es posible evitar el desenlace fatal como efecto de una sobredosis utilizando con éxito Medicina,

Primeros auxilios o Venenos modificadas por la característica de POT de la sustancia y que en este caso ignoran sus limitaciones de uso habituales para otros tipos de heridas y daño.

Cuando el Aguante llega a cero como efecto del consumo continuado, no recupera su puntuación original a efectos de ingesta de las sustancias hasta que pasen completamente los efectos.

"JUSTICIA" DUTCH: *en el ejemplo anterior, cuando Justicia decidió dejar de beber, su Aguante se quedó al 43%. Decide continuar forzando la situación hasta que ya no pueda más. La siguiente copa que toma reduce su Aguante a 33% pero supera la tirada con un 18, por lo que no tiene efectos. A continuación lanza sobre 23% de Aguante y falla con un resultado de 45, sufriendo un -30% a sus habilidades y añadiendo 3% de adicción. Sigue adelante con su puntuación al 13% y falla, como era previsible, con un 74. Suma otro 3% de adicción y se empieza a encontrar realmente mal, con un -40% a sus actividades. Con tan sólo un 3 de Aguante apura la última copa fallando con un 50. Toma la siguiente pero, en lugar de Aguante, tiene que realizar una tirada de CPO×4 (16×4=64%). Por fortuna la supera con un 45, así que se desmaya y se queda dormido durante 4 horas. Como los efectos de la borrachera le van a durar 15 horas (5 fallos × 3 horas cada uno) cuando despierte aún sufrirá una penalización de -50% a todas sus habilidades en las próximas 11 horas y después de eso tendrá -25% en todo el día siguiente. En su juerga ha acumulado un 12% de adicción con sus 10 copas de* whisky *seguidas.*

Adicción

Según se va acumulando el porcentaje de adicción a una sustancia (porque cada vez se consume más), menos tiempo puedes pasar sin consumirla. Mientras el porcentaje de adicción se mantiene por debajo del 25%, la necesidad de consumir aún no se ha vuelto el eje de tu vida. En cuanto franqueas ese límite, debes lanzar Redaños cada día, modificado por el porcentaje de adicción, para no dejarlo todo y encontrar la manera de saciar tu necesidad.

Cuanto más se depende de una sustancia, más cantidad de la misma reclama el cuerpo, que se acostumbra al consumo, y más debe consumir el adicto.

CANTIDADES MÍNIMAS DIARIAS SEGÚN % DE ADICCIÓN

% de adicción	Alcohol (cualquier combinación)	Otras sustancias
26-50%	2 consumiciones/día	1 dosis/día
51-70%	3 consumiciones/día	2 dosis/día
71-80%	5 consumiciones/día	3 dosis/día
81-90%	7 consumiciones/día	4 dosis/día
91-100%	10 consumiciones/día	5 dosis/día

El número de tiradas a superar por día depende de cómo se distribuyan las consumiciones del adicto. Por ejemplo, si necesita 5 consumiciones y tras fallar su primera tirada de Redaños decide saciarse con sólo 2 consumiciones, una vez pasados los efectos de la ingesta anterior, tiene que seguir haciendo tiradas ese día.

Si se alcanza el 100% en una adicción, se está completamente enganchado a la sustancia y no pasa un instante en que no se piense en consumirla. El adicto hace todo lo imaginable para conseguirla e intenta pasar el mayor tiempo posible colocado, dejando de lado cualquier otra actividad. Cuando alguien llega a ese punto, ya no se suma el porcentaje de adicción cuando consume, aunque las tiradas de Aguante aún son necesarias para tener en cuenta los modificadores a las habilidades y para comprobar que no se produce una sobredosis.

Alguien que falla su tirada de Redaños para el consumo y no tiene acceso a la sustancia que necesita de ninguna forma no es capaz de funcionar normalmente debido al *mono*, por lo que todas sus habilidades sufren un modificador adicional de -15% hasta que sacie su necesidad o llegue el día siguiente cuando su adicción se reinicia.

Si un personaje con una adicción consigue resistir sin consumir (superar todas sus tiradas de Redaños) durante una semana seguida, su porcentaje de adicción se reduce un 2%.

Desengancharse

Salir del círculo vicioso de las drogas o el alcohol es prácticamente imposible sin ayuda. Un adicto debe lograr saltarse la siguiente dosis programada (sólo si alguien le obliga a ello) para que comience el posible desenganche de la sustancia. Durante el proceso el individuo no puede hacer nada y necesita estar supervisado de manera continua.

Durante las primeras horas sin haber consumido se siente ansiedad y una necesidad agónica de obtener la sustancia por el medio que sea. En las primeras 8 horas comienza la sudoración y un lagrimeo y moqueo incesante. Según pasa el tiempo sin consumir, se añaden otros síntomas como la inquietud e irritabilidad, el insomnio, la pérdida de apetito, dolores estomacales acompañados de náuseas y vómitos, escalofríos y calambres musculares. Los síntomas no remiten hasta transcurridos 10 días. En ese tiempo el porcentaje de adicción se reduce a un ritmo de un 1% por cada 24 horas completas sin haber consumido. Para quedar completamente limpio, debe transcurrir mucho más tiempo. Por cada mes completo continuado sin haber tocado la sustancia resta un 5% adicional a la adicción.

Los más desesperados en ocasiones intentan desengancharse recurriendo a la cura dorada (tratamiento a base de inyecciones de estricnina y atropina, entre otras sustancias) cuatro veces al día o ingresando en un centro especializado (como el Keeley Institute con más de 200 sucursales por todo el país) para completar un tratamiento de 4 semanas. Si se utiliza alguno de estos métodos o alguien supervisa el proceso, es necesario superar una tirada de Medicina o Venenos (lanzada por el médico o la persona que trate al sujeto) cada día. Si se tiene éxito, el porcentaje de adicción se reduce un 2% por día, que puede aumentar al 4% con un crítico. Con un resultado de fallo sólo se recupera el 1% normal y si se pifia, no se recupera nada ese día.

Aun así, sigue habiendo importantes posibilidades de recaída. Si en algún momento el adicto vuelve a las andadas, el proceso de recuperación queda totalmente invalidado y se vuelve al círculo vicioso. Alguien que está recuperándose de una adicción es muy posible que vuelve a consumir si se ve tentado. Por ello, los sujetos en desintoxicación deben seguir lanzando Redaños cada día para evitar el consumo, aunque el porcentaje de adicción no haya superado el 25%.

Capítulo Octavo

La Caballería

Fuerzas del ejército desplegadas en la Frontera

"Bueno... voy a sacar las tropas por la mañana. Hay cheyennes por aquí, así que formaré una patrulla y los haré huir hacia el norte. Probablemente ésta sea mi última misión, Mary."

—Capitán Nathan Brittles (John Wayne, *La legión invencible*. John Ford. 1949)

Las unidades de caballería del ejército estadounidense, desplegadas en puestos fortificados por toda la Frontera, son las encargadas, teóricamente, de imponer el orden y la paz en los nuevos territorios. Aunque su principal función es la de garantizar la seguridad de los colonos angloamericanos y, en cierta medida, simbolizar la ocupación oficial del territorio, los militares fronterizos también se ven muchas veces involucrados en asuntos civiles, interviniendo en los conflictos entre sus propios ciudadanos o protegiendo las tierras asignadas a los nativos de los allanamientos ilegales de los blancos.

El desempeño de su tarea es épico, desplazadas a un territorio hostil donde permanecen aisladas en rudimentarios fuertes, sin comodidad alguna y donde hasta las tareas más sencillas, como conseguir agua, madera o forraje, ponen en peligro las vidas de los soldados. Teniéndose que adaptar rápidamente al terreno, pronto adquieren estructura y tácticas específicas para tratar de contrarrestar eficazmente las prácticas guerrilleras de sus principales oponentes: los temibles guerreros indios.

Creación y despliegue

Una cosa te digo por experiencia, muchacho: un buen soldado de caballería nunca se da por vencido y lucha donde sea preciso y como sea, hasta que le sea ordenado detenerse. En una de mis primeras patrullas por Nuevo México, fuimos emboscados por una partida de comanches cerca de la hacienda Bavicora. Tras unas horas de marcha por el lecho seco de un arroyo, el sargento Casey cayó súbitamente de su caballo alcanzado por una flecha y pronto sufrimos una lluvia de proyectiles surgidos de la nada. El teniente Weimert, pese a la superioridad de los hostiles, ordenó poner pie a tierra, cubrirse y abrir fuego a discreción. Muchacho, nunca he visto unas carabinas Remington trabajar tan rápido como en aquel maldito cañón.

—James Bouck, soldado retirado

Para la década de 1830, las fuerzas de caballería prácticamente no existen en el ejército estadounidense, ya que el antiguo regimiento de dragones que participó en la Guerra de la Independencia contra los británicos se desmantela en 1821. Con la necesidad de controlar y combatir a los nativos en unos nuevos territorios tan extensos, a partir de 1823 se organizan algunas unidades irregulares de *rangers* montados, que con el tiempo dan origen a la auténtica caballería de la Frontera.

En 1833, dada la utilidad y experiencia de los grupos de *rangers* a caballo, se crea el 1.er regimiento de Dragones, con base en San Luis (Misuri), que es el primero en internarse en las Llanuras, tratando con algunas de las tribus del Territorio Indio. Ante los enormes problemas que los seminolas causan en Florida, en 1836 se crea un 2.° regimiento montado de Dragones que en 1841 es trasladado a Arkansas. Ya en esta época, el uniforme de los soldados de caballería consiste mayoritariamente en una chaqueta y gorra azules marino y unos calzones azul claro con ribetes amarillos, una combinación que, con algunos pequeños cambios de estilo, acaba por ser característica de este tipo de tropa durante todo el siglo.

En 1846 se crea un nuevo regimiento, esta vez denominado Rifles Montados, destinado en principio a proteger la ruta de Oregón. Sin embargo, durante la guerra con México (1845-1848) la mayoría de las tropas de caballería son dedicadas a combatir contra los mexicanos en California y en Nuevo México, conquistando Santa Fe y Veracruz y llegando hasta la mismísima ciudad de México. Además de como importante bautismo de fuego, este conflicto permite a los dragones observar las tácticas y el equipo de los efectivos *rangers* de Texas, que combaten en ocasiones a su lado equipados con novedosos revólveres.

Durante la década de 1850, con el mayor incremento de colonos y viajeros adentrándose en caravanas por las Llanuras, los únicos tres regimientos montados del ejército resultan totalmente insuficientes para mantener la paz y garantizar la seguridad. El 1.° de Dragones es destinado a California, los Rifles Montados a Nuevo México, mientras que sólo el 2.° de Dragones es encargado de controlar las Grandes Llanuras. El incremento de los conflictos contra sioux y cheyenes y la eficacia de las tropas montadas propicia, para 1855 la creación de dos nuevos regimientos, esta vez denominados 1.° y 2.° de Caballería que, hasta la Guerra Civil, protegen y participan en diversas acciones en Kansas, Texas y el suroeste.

En 1861, el estallido de la Guerra Civil provoca que todas las unidades de caballería se desplacen al este a combatir, dejando los fuertes vacíos y la Frontera sólo en manos de milicias de voluntarios, que han de hacer frente a numerosos enfrentamientos con los indios que, infructuosamente, tratan de aprovechar la ausencia de los militares. Mientras tanto, los regimientos regulares se reorganizan: el 1.° y 2.° de Dragones pasan a ser el 1° y 2° de Caballería, los Rifles Montados configuran el 3.° de Caballería y los antiguos 1.° y 2.° quedan como 4.° y 5.° de Caballería, creándose un 6.° regimiento adicional. El modelo a seguir es el de una tropa montada ligera, capaz de desenvolverse con

Principales fuertes y puestos del Oeste 1850 – 1890

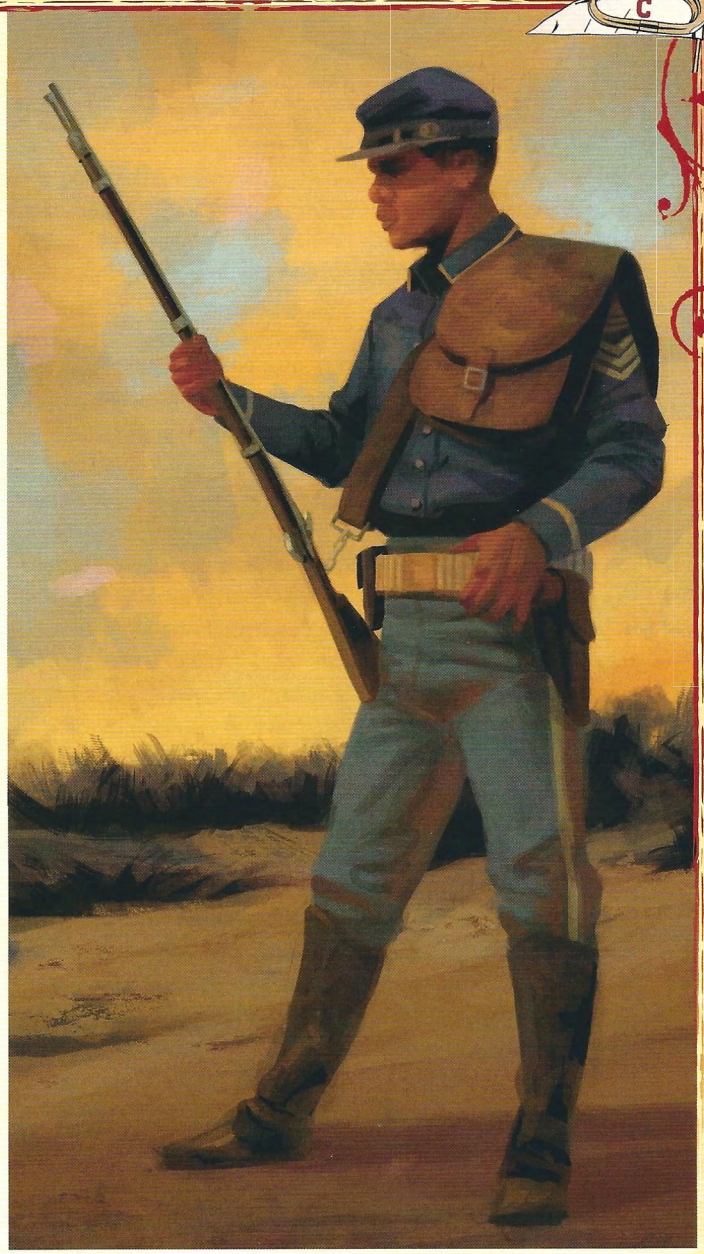
DESTINOS Y CAMPAÑAS

Regimiento	Territorios de despliegue	Campañas
1.º de Caballería (antiguo 1.º de Dragones)	California (1846, 1852, 1860, 1868), Nuevo México (1849-1851, 1855-1856), Oregón (1851, 1853, 1855-1856, 1860, 1866-1868), Colorado (1855), Arizona (1857, 1859, 1866, 1868-1871, 1881), Washington (1858), Montana (1887), Idaho (1897)	Modocs, apaches, nez percés, bannocks, reserva de Pine Ridge
2.º de Caballería (antiguo 2.º de Dragones)	Nuevo México (1852, 1854), Wyoming (1866-1867), Kansas (1869), Montana (1870, 1872, 1879, 1880)	Nez percés, bannocks, cheyenes, sioux
3.º de Caballería (antiguo Rifles Montados)	Texas (1856), Nuevo México (1857-1861, 1867, 1869), Oklahoma (1868), Arizona (1870-1871, 1882)	Comanches, cheyenes, utes, sioux
4.º de Caballería (antiguo 1.º de Caballería)	Kansas (1857, 1860), Nuevo México (1873, 1882)	Comanches, apaches, cheyenes, sioux
5.º de Caballería (antiguo 2.º de Caballería)	Texas (1856, 1860), Oklahoma (1858-1859), Arizona (1872, 1874)	Comanches, apaches, nez percés, bannocks, cheyeneas, sioux
6.º de Caballería	Texas y Oklahoma (1874), Arizona (1876, 1881-1882), Nuevo México (1882), Colorado (1884)	Comanches, apaches y reserva de Pine Ridge
7.º de Caballería	Montana (1873), Dakota del Norte y del Sur (1884)	Comanches, nez ercés, Pine Ridge, sioux
8.º de Caballería	Arizona (1867-1869), Oregón (1868)	Comanches, apaches, Pine Ridge
9.º de Caballería	Nuevo México (1877-1881), Montana (1887)	Comanches, utes, Pine Ridge
10.º de Caballería	Nuevo México y Texas (1880)	Comanches y apaches

rapidez, pero con suficiente potencia de fuego para causar estragos en el enemigo.

Finalizada la contienda, en 1866 los voluntarios vuelven a sus casas y los regimientos de caballería se distribuyen de nuevo por toda la Frontera. Ese año se crean además cuatro nuevos regimientos para configurar el total de diez con que cuenta la caballería hasta final de siglo. Dos de estos regimientos, (el 9.º y el 10.º) están formados exclusivamente por soldados negros (conocidos popularmente como "soldados búfalo") comandados por oficiales blancos.

Los regimientos se distribuyen por diferentes distritos militares, al mando de un general o comandante de división, estableciendo generalmente un cuartel general en su nuevo destino pero diseminando los batallones y sus compañías por distintos fuertes a lo largo de uno o más territorios. En unas zonas tan amplias y en constante cambio, la máxima es que se manda a la tropa allí donde se la necesita y prácticamente todos los regimientos acaban participando, de una forma u otra, en las importantes campañas contra los indios de la segunda mitad del siglo.



Organización y tropa

Aunque las unidades de Ccaballería se organizan básicamente por regimientos, la fuerza y composición de cada uno de ellos varía en función del periodo, las necesidades que el Congreso considere y el presupuesto disponible en cada momento. Cada regimiento se divide en tres batallones, compuestos a su vez por cuatro compañías cada uno, que se numeran de la letra "A" a la "M", con la excepción de la letra "J", que no se utiliza excepto para designar las compañías de entrenamiento (ya que puede confundirse fácilmente con la "I" cuando se escribe a mano). En general, cada regimiento puede contar, incluidos oficiales, con un mínimo de 997 hombres y un máximo de 1.189.

El mando del regimiento recae sobre un coronel que cuenta con la asistencia de un teniente coronel, un teniente adjunto y un teniente de intendencia. Además, cada regimiento también

Soldados búfalo

El término es acuñado inicialmente por los nativos para designar a los soldados de caballería negros, pero por extensión acaba por emplearse con cualquier militar afroamericano desplegado en el Oeste.

Debido a la gran cantidad de hombres de color que toman parte en la Guerra Civil en el lado de la Unión, el Congreso se decide, en 1866, a crear seis regimientos de tropas enteramente afroamericanas: dos regimientos de caballería (el 9.º y el 10.º) y cuatro de infantería, que definitivamente quedan en dos (el 24.º y el 25.º) en 1869. Al mismo tiempo, para muchos afromericanos libres y esclavos recientemente liberados tras la guerra y que buscan iniciar una vida mejor, el ejército resulta una magnífica salida que les proporciona una mayor respetabilidad ante los ojos de la sociedad, y les permite poder optar a mejores trabajos civiles cuando su periodo castrense finaliza.

Sirviendo siempre bajo las órdenes de oficiales blancos, estos soldados realizan multitud de tareas en la Frontera, como tender líneas de telégrafo, proteger cuadrillas del ferrocarril, escoltar prisioneros, realojar a los nativos en reservas y, cómo no, combatirlos cuando es preciso.

Tras la llegada a los nuevos territorios, como en otras partes en esta época, muchos soldados búfalo experimentan prejuicios raciales y problemas y no es raro que su presencia sea vetada en algunos salones y establecimientos de ciertas localidades fronterizas, llegándose incluso a episodios de violencia y al empleo de las armas. Por ese motivo, a veces los mandos determinan posicionar a las compañías de soldados afroamericanos alejadas de las poblaciones, dirigiéndolas hacia los lugares más remotos y de difícil acceso del territorio. Destinos habituales son la frontera texana con México o el Territorio Indio, donde vigilan y controlan las reservas nativas y protegen las tierras y posesiones de los nativos de la creciente invasión de rancheros y granjeros blancos.

Sobre el terreno, las tropas de soldados búfalo prueban ser más leales y mejor disciplinadas que sus compañeros blancos, creando fuertes vínculos con el ejército. Su índice de deserción es muy bajo y muchos se reenganchan para desempeñar nuevos periodos de servicio.

cuenta con una banda integrada por dieciséis músicos y dos cornetas mayores.

Los oficiales de batallón son un mayor, un teniente adjunto, un teniente de intendencia, un sargento mayor, dos sargentos de intendencia, un sargento guarnicionero, un sargento veterinario y un jefe de hospital.

Al frente de cada compañía se encuentra un capitán, al que acompañan un teniente primero, un teniente segundo, un sargento mayor, un sargento de intendencia, cuatro sargentos, ocho cabos, dos cornetas, dos herreros, un guarnicionero, un carretero y entre 56 y 72 soldados. La compañía se organiza en dos pelotones, cada uno de ellos compuesto por cuatro escuadras de hasta ocho hombres.

Los soldados de caballería son, por lo general, hombres jóvenes, de entre 20 y 30 años, que se alistan por un periodo mínimo de tres años. Como fiel reflejo de la sociedad fronteriza de la época, en una compañía de caballería es posible encontrar al inmigrante pobre (muchas veces sin tener siquiera conocimiento del idioma) en busca de una vida mejor y una paga estable, al individuo que huye de su familia o que ha tenido algún encontronazo con la ley, al profesional acomodado que anhela una romántica vida de aventuras o al militar veterano y curtido en los recovecos de la disciplina castrense.

El entrenamiento previo, llevado a cabo en la base de Jefferson Barracks (Misuri), es casi inexistente hasta la década de 1880 y la preparación de la tropa suele depender del interés personal que tenga algún oficial o, directamente, a la práctica diaria una vez en sus destinos finales. En los escasos días (o como máximo tres o cuatro semanas) que dura la formación, al recluta se le proporciona el equipo básico, se le familiariza con algunas tareas elementales y con la vida militar en general manteniéndole ocupado con tareas de limpieza y guardias constantes. Por lo general, debido a la escasez y al precio de la munición, no se realizan prácticas de tiro, equitación, marchas o supervivencia, por no hablar de técnicas de combate. Como resultado, muchos recién incorporados a sus unidades, inexpertos en estas lides, sufren serios problemas cuando son requeridos para actuar en el campo debiendo acostumbrarse y aprender rápidamente sobre la marcha. A partir de mediados de la década de 1880 se establece un auténtico programa de entrenamiento previo, incluyendo el ejercicio físico, la monta, marchas y el uso y cuidado habitual de las armas.

Una vez conocido su destino, el recluta debe llegar a él viajando incómodamente por tren o por barco de vapor hasta donde es posible, consiguiendo comida por sus propios medios y luego siendo transportado en carromato, si tiene suerte, hasta el puesto o fuerte donde ha de permanecer para el resto de su vida militar. En general, estos traslados pueden durar varias semanas o meses y los soldados llegan cansados, sucios y hambrientos a unas deficientes instalaciones fronterizas, construidas burdamente con madera, tierra y barro y, generalmente, infestadas de insectos. En definitiva, para muchos de estos jóvenes que se adentran por primera vez en la Frontera, el propio viaje se convierte en una auténtica aventura, la primera de las muchas que vivirán en sus aisladas localizaciones.

La paga

El mayor incentivo para llevar una vida de peligro, penurias e incomodidades en la Frontera como soldado de caballería es la paga segura del Gobierno que no destaca por su generosidad, y que pronto se ve mermada por comerciantes oportunistas, chicas de *saloon* o partidas desafortunadas de cartas.

Al menos, el ejército provee de un techo donde guarecerse (con bastantes goteras y pulgas en muchos de los puestos fronterizos) y comida, que es más de lo que tienen muchos de los pobres diablos que deambulan por el Oeste.

En esta época no existe pensión alguna ni edad oficial de jubilación obligatoria del ejército (en 1882 se estipulan los 64 años como edad oficial de retiro para los militares) y los que consiguen soportar las duras condiciones o no encuentran otra salida más lucrativa tienden a reengancharse.

Un soldado raso obtiene unos 13,00 $ al mes y un sargento mayor puede alcanzar, con suerte, los 30,00 $. Los oficiales no están mucho mejor remunerados: entre 115,00 y 125,00 $ al mes para los tenientes y unos 150 $ para un capitán. El coronel, que es el oficial de mayor rango del regimiento, cobra unos 300,00 $ mensuales.

Promoción y disciplina

Para mediados de la década de 1860 la mayoría de los oficiales de caballería provienen directamente de West Point y sólo cerca de un 12% alcanzan su rango a través de años de experiencia, veteranía y méritos de guerra. El ascenso en el escalafón es una tarea larga y ardua, de forma que un segundo teniente puede tardar entre 20 y 30 años en alcanzar el rango de mayor y, con suerte, otros diez años más en llegar a convertirse en coronel. En general, al no existir edad obligatoria de jubilación, la mayoría de los oficiales más viejos y de mayor

rango bloquean el paso de los aspirantes, que no encuentran puestos vacantes disponibles, aunque sus méritos y años en campaña den de sobra para lograr un ascenso.

Las escalas inferiores no lo tienen tampoco demasiado fácil y sólo el fallecimiento de un cabo o un sargento suelen permitir al soldado más espabilado y aventajado acceder a un puesto de más responsabilidad y mejor remunerado.

Estas dificultades para progresar se añaden a la ya de por sí complicada vida en los puestos aislados de la Frontera, donde la deserción de los soldados rasos está a la orden del día. Muchos no son capaces de resistir la constante tensión de poder ser objeto de un ataque, las duras y monótonas tareas diarias o la férrea disciplina. Otros aún más listos, conocidos como "pájaros de las nieves", se alistan sólo para pasar lo crudo del invierno y desaparecen, con todo su equipo, en cuanto vuelve el buen tiempo. Como media, se considera que en pleno periodo de Guerras Indias (1865-1890), uno de cada tres soldados de caballería acaba por desertar, por lo que la necesidad de obtener reemplazos es constante.

El mantenimiento del orden y la disciplina diarios corre al cargo de los oficiales de cada compañía, que suelen tener bastante libertad para actuar en cada caso como consideren oportuno. De cualquier manera, los castigos por las peleas, el mal comportamiento, la insubordinación o la dejadez de los deberes militares (como dormirse en una guardia) son severos y muchas veces, como en el resto de la Frontera, se aplican de forma arbitraria, desembocando en deserciones que se podrían haber evitado.

El arresto temporal aislado en lugares oscuros o sin posibilidad de movimiento es muy habitual, así como la asignación de tareas desagradables o muy arduas, y la pérdida del sueldo. En algunos casos también se llevan a cabo castigos físicos, como la flagelación, permanecer atado en posiciones especialmente incómodas, sostener troncos o pesos en el aire durante cierto tiempo o mantenerse horas de pie sobre un barril. Pero, en general, la mayoría de los problemas que causan los soldados en la Frontera tienen más que ver con el consumo excesivo de alcohol que con auténticos problemas con el orden y la disciplina castrense. Los casos de extrema gravedad, como el asesinato, el robo o la deserción, son juzgados en cortes marciales y los culpables son enviados a penitenciarías estatales, bajo supervisión de las autoridades civiles hasta que en 1874 se abre la prisión militar de Fort Leavenworth.

Scouts indios del ejército

"Se autoriza al presidente a alistar y emplear un número de indios que no exceda el millar para actuar como exploradores en los territorios y la nación india. Éstos se beneficiarán de la paga y las prestaciones de los soldados de caballería y podrán ser empleados según las necesidades, a discreción del comandante del departamento."

Hasta el acta del Congreso de 1866 dando luz verde a la contratación de exploradores indios como parte del ejército, éstos son empleados ocasionalmente y de forma particular sin ser considerados en absoluto como miembros oficiales del ejército.

Dotados con viejos uniformes sobrantes, los nativos tienen permitidas unas normas muy relajadas del uso de la indumentaria y suelen combinar su atuendo militar con su vestimenta (o su ausencia) característica. Para su contratación, generalmente el Gobierno se aprovecha de las propias rivalidades entre tribus y suelen encontrarse bajo la supervisión de un jefe de exploradores blanco, casi siempre un civil contratado, que además es quien ejerce de intérprete. Conforme su eficacia se va contrastando con el tiempo, se llegan a crear compañías y unidades fijas de exploradores, adjuntas al batallón o regimiento, aunque muchas compañías aisladas en los puestos fronterizos pueden hacerse ocasionalmente con los servicios de uno o dos *scouts* nativos para momentos específicos.

Aunque totalmente inmunes al comportamiento y disciplina castrense, son un recurso esencial del ejército, tanto por la información que logran recabar, como por su gran predisposición para el combate y el hecho de aplicar sus propias tácticas guerreras, mucho más efectivas contra las tribus hostiles. Por lo general, los exploradores nativos pueden desaparecer durante días o semanas, operando muchas veces en completa libertad y regresar posteriormente para informar de todo lo acontecido y aconsejar o facilitar la planificación de las acciones. Bajo ciertas circunstancias, incluso, un grupo de exploradores puede llegar a entablar combate con el enemigo y se han dado casos en que por sí mismos terminan con la amenaza del grupo nativo rebelde.

Muchos soldados blancos aún sospechan de la lealtad de los nativos a la hora de enfrentarse con otros indios, pero realmente sólo se conoce un caso en el que unos exploradores apaches se han negado a combatir contra su propia gente, por lo que el ejército se sigue beneficiando de su valiosa contribución.

Para crear un *scout* indio del ejército se utiliza la plantilla de explorador y no la de soldado, ya que realmente ni reciben adiestramiento ni se rigen por el código militar.

Equipación

La falta general de presupuesto hace que el equipo proporcionado sea, casi siempre, escaso en cantidad y calidad, por lo que los soldados gozan de una gran libertad en cuanto a su vestuario y equipo personal, que muchas veces deben completar por su cuenta según las necesidades.

Uniformes

Los uniformes de la tropa hasta prácticamente 1880 se basan en diseños y modelos de la década de 1850 o, como mucho, de la Guerra Civil (la mayoría de las veces utilizando material excedente). Las chaquetas son de lana gruesa tejida, de color azul marino, con cuatro botones de latón. Los modelos más modernos tienen el cuello y la forma amplios y sueltos y la longitud alcanza las caderas, pero muchos prefieren seguir utilizando los antiguos diseños de chaqueta entallada hasta la cintura y cuello alto. La camisa es de franela de color azul o gris y mangas largas, aunque la mayoría la sustituye rápidamente por camisas civiles con diferentes diseños, materiales y colores.

Los guantes son generalmente de tipo guantelete, protegiendo buena parte de la muñeca, en tonos blancos o claros y generalmente realizados en ante o piel curtida.

Los pantalones son de lana de color azul celeste, que pueden incluir una característica banda longitudinal amarilla como símbolo de tropa montada (aun así, hasta 1872 es muy común ver pantalones azules sin la banda) cuyo ancho depende de la graduación: los oficiales unos 5 cm de ancho, los sargentos 2,5 cm, los cabos 1,25 cm y la tropa 3 mm. La mayoría de los jinetes refuerza necesariamente los pantalones con lienzo o arpillera,

ya que el roce continuado con la silla de montar destroza la lana en poco tiempo. Asimismo, se incorporan botones en la cintura para poder sujetar los tirantes de algodón de color blanco.

Las botas de montar son de cuero negro relativamente fino, con una altura que llega justo hasta el final de la pantorrilla por la parte trasera y alcanzando 10 cm más en su parte frontal, con una solapa curvada que protege la rodilla del jinete cuando está sobre la silla de montar. La puntera es cuadrada y disponen de un tacón no muy elevado y generalmente cosido (las botas encoladas también son comunes, pero tienden a romperse con mayor facilidad). Una sencilla espuela de latón (a la manera británica) complementa el calzado, aunque tampoco es raro ver a soldados de caballería lucir otros tipos de espuelas mejor decoradas.

El sombrero es uno de los elementos más personalizados por los jinetes del ejército en las Llanuras. Aunque intendencia suele proporcionar un sombrero de fieltro negro tipo "Jeff Davis" (con un cordel amarillo) o la característica gorra plana tipo quepis, la inmensa mayoría de los soldados de caballería emplean sombreros civiles con alas anchas, en casi cualquier diseño y color imaginable, que resultan más prácticos en las zonas donde se desarrolla la acción.

Los oficiales tienden a recurrir a sastres para que les ajusten convenientemente sus uniformes o bien los encargan expresamente y en campaña acostumbran también a incorporar numerosos elementos personalizados. Muchos utilizan chaquetas o pantalones de ante, que demuestran ser especialmente resistentes a los rigores del servicio e incorporan sus propios sombreros (como el salacot del general Crook) y calzado.

Hasta 1866 los cinturones son de cuero negro, de hasta 5 cm de anchura y generalmente con una hebilla ovalada o cuadrada grabada con el escudo de los Estados Unidos, las iniciales "US", hojas de laurel y el motivo *E Pluribus Unum*. De él cuelgan dos cintas para portar el sable y se añaden una funda de revólver con solapa y cajas portacartuchos de cuero (para las armas de percusión suelen llevarse por separado una caja para los fulminantes y otra para las balas), muchas de ellas adoptadas del equipo estándar de las fuerzas de infantería. Tras la Guerra Civil se vuelve popular el llamado "cinturón de las praderas", en cuero pero cubierto con lona o algodón reforzado donde se cosen los espacios para alojar los proyectiles alrededor de la cintura.

Armas

El rango de armas utilizadas por las unidades de caballería es tan amplio como las variaciones en su indumentaria y, a excepción del sable, que se mantiene inamovible durante casi toda su existencia, abarca diferentes modelos de armas de fuego dependiendo de los acuerdos obtenidos con distintos proveedores. Como norma general, no obstante, el ejército suele mostrarse reacio a incorporar los últimos adelantos técnicos en su equipo armamentístico y aquellos soldados que pueden permitírselo adquieren por su cuenta sus armas personales.

Antes de la Guerra Civil, las unidades de Dragones y caballería utilizan por lo general mosquetes cortos Springfield como arma larga principal y pistolas de percusión hasta la aparición de los primeros revólveres. Es al inicio de la guerra cuando la nueva caballería comienza a transformar su armamento.

Carabinas

Las carabinas Sharps, con su innovador sistema de cerrojo levadizo y la magnífica reputación de que disfrutan los rifles de la marca, se convierten rápidamente en el arma de servicio más generalizada desde principios de 1860. A pesar de tratarse de una carabina de percusión con cartuchos de papel, la Sharps demuestra ser robusta y fiable, continuando siendo la favorita de muchos soldados incluso por encima de las Spencer de repetición (introducidas en algunas unidades en 1860, pero con serios problemas en su munición metálica de fuego anular) y cuya vida en activo se alarga aún más cuando el ejército las adapta para utilizar cartuchos de fuego central (.45-70) en 1870.

Al mismo tiempo, algunas carabinas Springfield de avancarga son adaptadas al sistema de retrocarga y utilizadas en menor medida hasta que en 1872 se busca una estandarización probando los nuevos modelos de diversos fabricantes (Peabody, Remington, Sharps, Spencer, Springfield e incluso Winchester). El ganador es el rifle Springfield de retrocarga y cerrojo por bisagra (conocido popularmente "de trampilla") de 1873, que se adapta a la longitud de carabina y al cartucho .45-55 para la caballería y que se mantiene en servicio como arma principal hasta finales del siglo, cuando acaba por ser sustituida por la carabina noruega Krag Jorgensen de cerrojo.

Además de las Sharps, Spencer y Springfield, algunos jinetes utilizan carabinas Remington RB e incluso rifles Henry, aunque en mucha menor medida.

Sobre la montura, el arma larga se transporta habitualmente utilizando un cubo de carabina, un enganche o una bota (ver 'Hardware Store', pág. 170), generalmente por detrás del jinete, y muchas veces con la argolla cerca del cerrojo del arma amarrada al mosquetón de la cinta portafusil que muchos soldados llevan en bandolera. Este portafusil cruzado es una ancha banda de cuero, que cuenta con una hebilla de cinturón para poder ajustar su longitud y con una argolla en forma de "D" de la que cuelga un mosquetón de muelle, permitiendo al jinete echar mano al arma con rapidez y seguridad, e impidiendo su pérdida sobre la montura.

Revólveres

Desde su aparición, las armas de fuego portátiles de una mano han acompañado tradicionalmente a las fuerzas de caballería como uno de sus recursos característicos. Tanto es así que la aparición y el uso de los primeros revólveres Colt de repetición están estrechamente vinculados con su uso por fuerzas montadas durante la independencia de Texas y, posteriormente, durante la guerra estadounidense con México de 1845.

Pero incluso antes de eso, los jinetes ya cuentan con pesadas pistolas de chispa o percusión que se transportan en alforjas o fundas especiales sobre el cuello de la montura. Los dragones, precisamente, deben su nombre al tipo de arma de fuego que portaban originariamente en Europa, básicamente un trabuco de tamaño reducido para utilizar a una mano.

No es de extrañar, por tanto, que los revólveres acaben constituyendo una de las piezas clave del arsenal de los hombres de la caballería al que recurren en cuanto el combate se desarrolla en espacios reducidos.

Diversos tipos y modelos de armas son utilizados a lo largo del tiempo. A principios de la década de 1850 el Colt Walker y el Colt Dragoon son los mas extendidos en las incipientes unidades montadas, pero rápidamente van siendo sustituidos por herramientas más ligeras que pueden llevarse al cinto, como el Colt Navy de 1851 y ya en las postrimerías y durante la Guerra Civil el Remington New Model de 1858 y los Colt Army y Navy de 1860 y 1861, respectivamente. Estos tres últimos modelos, con diversas adaptaciones técnicas (como su transformación en armas de cartuchos metálicos) a lo largo de los años, se mantienen en servicio hasta los inicios de la década de 1870, junto con armas de otros fabricantes (Le Mat, Starr e incluso pistolas *pepperbox*) a mucha menor escala.

Ante el uso generalizado de los cartuchos metálicos, a partir de 1872, en un nuevo intento de homogeneización, el ejército prueba armas de distintos proveedores, decantándose por el Colt Army de acción sencilla de 1873 y calibre .45 (conocido como Peacemaker por toda la Frontera) y que, aunque a partir de ese momento es muy popular entre la tropa y los oficiales, no es la única arma corta en servicio. Los modelos de Smith & Wesson de 1869 y 1875 (Schofield), además del Remington Army de 1875, también gozan del beneplácito de no pocos soldados hasta el final de las guerras indias.

A partir de poder ser transportados al cinto, los diferentes revólveres se llevan en la funda reglamentaria cubierta con solapa, cuyo modelo sufre pequeñas alteraciones con el tiempo (generalmente reduciendo el tamaño de la solapa y ajustando su forma al nuevo armamento). Sin embargo, algunos ven en la solapa un verdadero problema para acceder con rapidez a su arma en un momento de emergencia y acaban por utilizar fundas civiles abiertas. En este sentido y, de nuevo, es complicado encontrar dos soldados idénticos hasta la década de 1880.

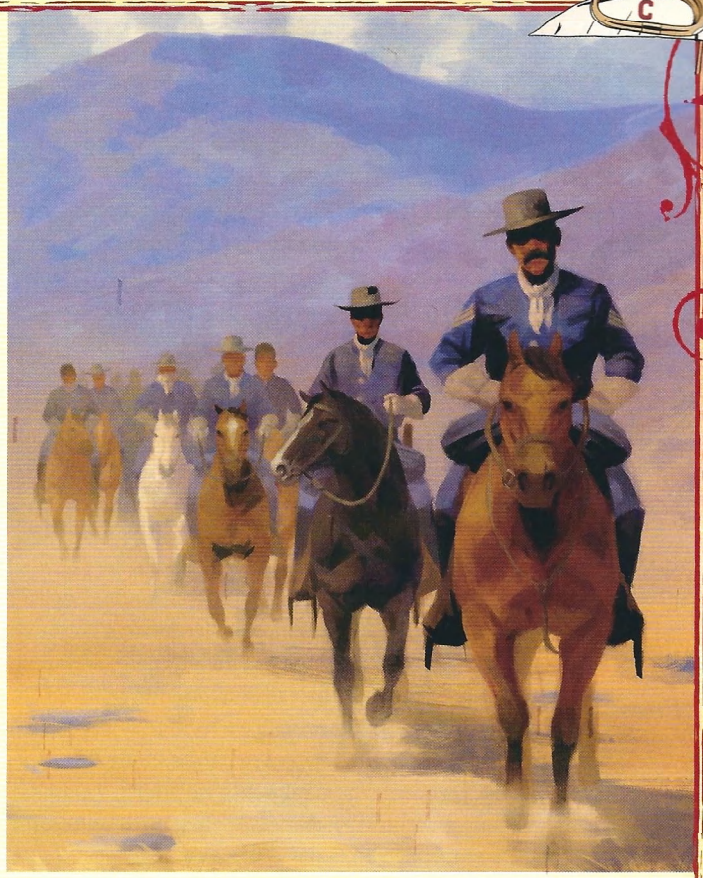
Cuchillos

Aunque no forma parte de su equipo reglamentario, pocos jinetes de la caballería prescinden de llevar un cuchillo consigo. Generalmente de tipo carnicero o de caza (tipo Bowie) son utilizados, básicamente, para despellejar y despiezar los animales cazados o como herramienta de corte provisional, incluso para cavar hoyos de tirador. A partir de 1880 se introduce un cuchillo de doble hoja, con una longitud de hoja 21,5 cm como parte del equipo reglamentario.

Los cuchillos personales se llevan en el cinturón, guardados en fundas sencillas de cuero (a veces de tipo indio), mientras que el cuchillo reglamentario cuenta con una funda propia negra que dispone de hebilla para ser colgada del cinturón.

El sable

Los cuchillos largos son, sin duda, el símbolo más característico de los combatientes de caballería. Hasta la Guerra Civil el modelo más extendido es el venerable "rompemuñecas" de 1840, un arma grande y pesada, no especialmente afilada y basada en el diseño del arma de los húsares franceses de principios del XIX. En 1860 es sustituido por un modelo más ligero, que vuelve a evolucionar mínimamente en 1866 y en 1872. Sin embargo, con el auge y evolución de las armas de fuego, rara vez se dan combates cerrados, ademas de que la mayoría de la tropa ni siquiera ha practicado mínimamente la esgrima con ellos. Por ello, y porque el ruido constante que producen elimina con rapidez



cualquier elemento sorpresa, su uso prácticamente desaparece en las tres últimas décadas del siglo y muy pocos soldados o incluso oficiales lo llevan consigo en campaña a partir de 1876 (en todo caso, la mayoría de las veces, el sable queda amarrado en la silla de montar, a la izquierda o en el lado opuesto al de la carabina). Puedes obtener más información sobre los sables de caballería en el capítulo 'Hardware Store', pág. 177.

Monturas

El elemento imprescindible, y también el más costoso de adquirir y mantener para el Gobierno, de una unidad montada son sus caballos. La mayor parte de los animales seleccionados para las tareas de la Caballería (y muchas veces también para unidades de artillería) son de la raza morgan, que ya demuestran su valía durante la Guerra Civil, manteniéndose relativamente tranquilos bajo el fuego y soportando largas marchas diarias (generalmente cargados con unos 115 kg de peso).

El proceso de selección de los animales es estricto y exhaustivo, debiendo ajustarse a unos parámetros y requisitos muy específicos. Los animales generalmente deben ser de entre 4 y 10 años, tener al menos 1,44 m de alzada y pesar entre 405 y 500 kg, de pelaje oscuro y uniforme y libres de defectos físicos. Además, deben estar bien domados y acostumbrados al uso de la brida y la silla de montar.

En ocasiones, se asignan ejemplares con el mismo color de pelaje a una compañía concreta (por ejemplo, los color zaino a las compañías A, E e I y los color gris a las compañías D, H y M) para facilitar su identificación en la distancia.

Los caballos son cuidados diariamente con esmero y alimentados no con pasto natural, sino con grano, que debe ser transportado por carretas de suministros junto a las columnas en marcha, lo que en ocasiones puede limitar en cierta medida su

autonomía. Sin embargo, aunque no son tan robustos y veloces como los ponis indios, los morgan aguantan mejor el invierno.

A partir de 1858 la silla de montar reglamentaria del ejército es la creada por el capitán George McClellan, que lleva su nombre. Se trata de una silla liviana con fuste de madera dura, bastante similar a las sillas españolas ampliamente utilizadas en México, con dos borrenes (uno anterior y otro posterior) unidos por travesaños de madera de unos 10 cm de ancho, reforzada y forrada con cuero y con un faldón de cuero grueso no muy largo que cubre los costados del caballo y los lugares donde se ajusta la cincha. El asiento es abierto, cubierto de cuero generalmente negro y los estribos de madera. Es sencilla, barata de construir pero resistente, al tiempo que no molesta ni supone un peso adicional para el animal y su duración media es de dos años.

Equipo transportado

Además de la silla, los arreos del caballo y la funda o agarre para la carabina y el sable, los soldados suelen llevar a lomos de sus monturas un cepillo y un peine para el animal, una manta enrollada al frente de la silla, una cantimplora que suele colgar del pomo y unas alforjas de cuero en la parte trasera con efectos personales, útiles de cocina (sartén, taza para el café, plato y cubiertos) y ropa de repuesto (generalmente calcetines y camisa). Además, pueden llevar un largo abrigo de invierno o un poncho o chubasquero enrrollado en la parte trasera.

En campaña, un destacamento puede estar compuesto por dos compañías completas más un pelotón que se encarga de escoltar hasta ocho carretas (o unas 30 mulas) con los suministros necesarios para dos semanas (incluyendo una dotación de 500 cartuchos de carabina y 100 de revólver por hombre).

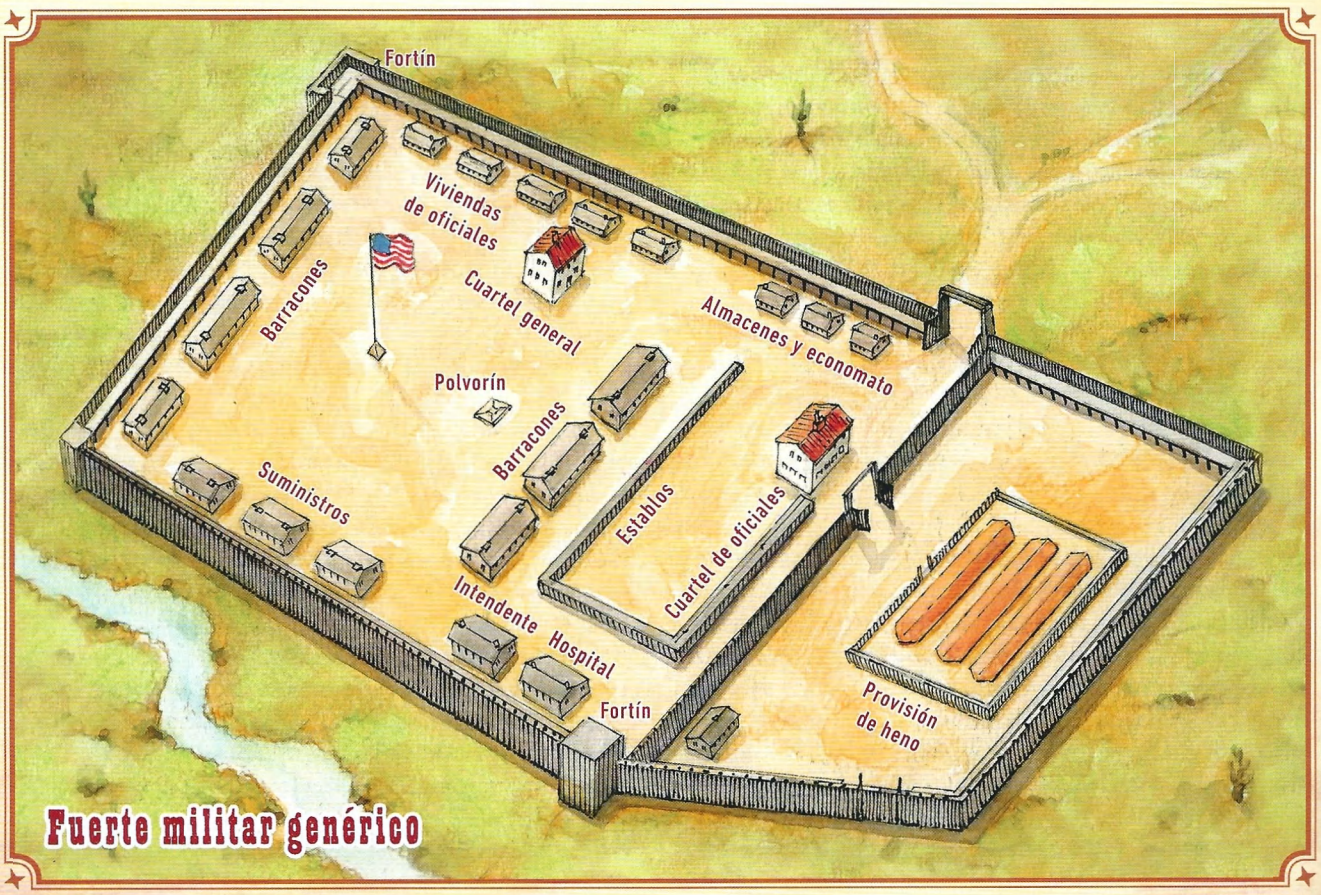
Los fuertes

En la primera mitad del siglo XIX, muchos de los puestos fortificados existentes al oeste del Misisipi comienzan como puestos comerciales de la compañía de Pieles Americana, que posee el monopolio para el comercio de pieles hasta las Rocosas desde 1821. Aunque para la segunda mitad del siglo algunos de estos puestos son abandonados, otros acaban por dar origen a importantes asentamientos fronterizos o se convierten directamente en fuertes del ejército.

Es el caso de Fort Bridger, creado en 1842 en Wyoming, que pronto pasa a ser un lugar frecuentado por mormones, tramperos, buscadores de oro y tropas militares. A principios de la década de 1850 el lugar es adquirido por los mormones (a un precio de 8.000 $), que construyen toda una serie de viviendas de piedra protegidas por un muro de unos 4 metros de altura. En 1857, sin embargo, los propios mormones destruyen la localidad al llegar las tropas del ejército para hacer valer las leyes de los Estados Unidos. A partir de ese momento el lugar se convierte en un fuerte militar, manteniendo su función hasta finales del siglo.

En los lugares donde el ejército construye uno de sus puestos, al principio se utilizan los materiales más a mano en la región, generalmente madera, tierra o adobe, aunque con el tiempo se realizan también construcciones en piedra y ladrillo. En algunos casos, en las Grandes Llanuras centrales donde escasea la madera, ésta se transporta desde cientos de kilómetros de distancia para llevar a cabo la edificación.

Según la guarnición alojada distinguimos entre fuertes propiamente dichos (para un regimiento entero o varias compañías), o simples puestos avanzados (normalmente para una sola



Fuerte militar genérico

compañía). Aunque hay numerosas particularidades por toda la Frontera, todos ellos pueden ser fortificados (con muro o empalizada exterior) o abiertos. Tanto unos como otros comparten ciertos edificios habituales: alojamientos para oficiales, barracones para la tropa, hospital o enfermería, almacenes, comedor, cocina y establos. Siempre situados dando la espalda al exterior, rodeando una plaza de armas interior, generalmente cuadrada o con forma de diamante, a la que dan las puertas y ventanas de los edificios y en el centro de la misma se suele situar el polvorín y la bandera. Cuando el puesto no está fortificado, los edificios tienden a mantenerse especialmente juntos, formando la barrera con el exterior y su seguridad consiste, principalmente, en continuas patrullas por el territorio circundante.

Las empalizadas y muros que protegen los fuertes fortificados suelen ser de 2,5 a 5 m de altura y sus medidas defensivas son muy similares a las de los clásicos puestos comerciales fortificados de inicios de siglo, disponiendo dos fortines de dos o tres alturas en las esquinas diagonalmente opuestas. Estas torres defensivas, donde se sitúan centinelas permanentemente, sobresalen del muro principal y poseen varias troneras para tiradores en sus diferentes alturas y, en ocasiones, alojan alguna pequeña pieza artillera. En el muro interior se dispone de una plataforma estrecha, situada aproximadamente a metro y medio del borde superior de la empalizada y a la que la guardia puede acceder desde la segunda altura de los bastiones para realizar rondas de vigilancia sobre el perímetro. Las puertas (una o varias según el tamaño del fuerte) pueden permanecer abiertas durante el día, pero por la noche, tras el toque de retreta, siempre se cierran.

Dotaciones

Los regimientos de caballería son distribuidos por gran número de fuertes y puestos fronterizos, muchas veces a razón de una compañía por puesto, pero generalmente no son los únicos militares allí destacados. En la mayoría de los casos comparten su espacio con fuerzas de infantería y de artillería ligera.

La vida en el puesto fronterizo

El día a día del soldado de la Frontera está dominada por una incesante combinación de rutina y normas militares. La mayoría del tiempo transcurre en el interior del fuerte y el rastreo y la persecución de indios hostiles acaba siendo una mínima parte del trabajo. Las guardias, los trabajos de mantenimiento, el cuidado de los caballos y las prácticas de tiro (cuando se dispone de munición) ocupan la mayor parte del día.

El toque de diana suena a las seis de la mañana y el de silencio a las nueve y media de la noche y la mayor parte de ese tiempo el soldado lo pasa realizando labores de construcción y mantenimiento. Estas tareas, cuando superan los diez días consecutivos, se remuneran aparte a razón de unos 20 ¢ por día trabajado. Para el ejército ésta es una buena solución para tener a los soldados ocupados y, al mismo tiempo, ahorrar costes y mano de obra civil.

El alojamiento

El espacio y la comodidad de los barracones y alojamientos para la tropa varían enormemente entre diferentes fuertes y puestos fronterizos. En algunos casos los edificios más sólidos, lujosos y grandes pueden albergar varias compañías, distribuidas cada una en su propia sala con diferentes filas de literas, disponiendo de estufas para el invierno e incluyendo habitaciones separadas para el ordenanza de la compañía, el almacén y una pequeña cantina o zona de descanso. Los soldados de los pequeños puestos más aislados no tienen tanta suerte y sus aposentos son bastante rudimentarios, generalmente en edificios alargados de una sola planta con finos tejados de postes y hierba (o sacos de maíz) y paredes enlucidas con tierra o barro, muchas veces sin puerta. En muchos casos, el espacio se distribuye entre el gran dormitorio central y los espacios para el ordenanza y almacén en un extremo, y la colada y la zona de descanso en el otro. Por lo general, los soldados mantienen sus armas en el mismo dormitorio, mejor o peor organizadas dependiendo de la disponibilidad del mobiliario adecuado. La sensación de frío, especialmente por las noches y en el crudo invierno del norte de las Llanuras, es siempre un problema y es muy habitual dormir cubiertos con sus propios abrigos largos, además de cuantas mantas o pieles de bisonte puedan conseguir.

Un día cualquiera

6:00 a.m. Toque de diana, asamblea y paso de revista
6:30 a.m. Desayuno
7:30 a.m. Inicio de trabajos de mantenimiento
8:00 a.m. Consulta para los enfermos y heridos
9:00 a.m. Novedades de la guardia
9:45 a.m. Finalización y novedades de los trabajos de mantenimiento
10.00-11:30 a.m. Prácticas para la artillería, la caballería y la infantería
12:00 Mediodía. Comida o tiempo libre en la cantina
1:00 p.m. Prácticas de tiro
2:00 p.m. Reanudación de trabajos de mantenimiento
4:30 p.m. Finalización y novedades de los trabajos de mantenimiento
6:00 p.m. Asamblea y paso de revista
6:30 p.m. Descanso y tiempo libre en la cantina
9:00 p.m. Retreta, última revista
9:30 p.m. Toque de silencio. Luces apagadas

La comida

El rancho del ejército consiste, básicamente, en alubias, bizcocho o galleta secos, bacon salado, harina, carne de vacuno y café; un día tras otro, en diferentes combinaciones no siempre imaginativas. Los alimentos frescos, frutas, verduras, huevos o leche brillan por su ausencia y, en todo caso, deben adquirirlos los soldados directamente en alguna comunidad próxima o en el almacén comercial del puesto (generalmente a un precio abusivo). Además, los suministros suelen llegar siempre con gran dificultad (muchas veces tras varios meses) y de forma insuficiente, por no hablar de los problemas para conservar la carne, el pescado y otros alimentos durante los calurosos veranos. Esto hace que el soldado fronterizo aproveche cualquier salida para hacerse con todo aquello que pueda caer en sus manos, cazando animales salvajes, recolectando algunos frutos y plantas silvestres o visitando clandestinamente alguna granja que le pille de paso.

Conseguir agua fresca durante el verano puede resultar complicado en muchos lugares, debiéndose organizar grupos provistos de una carreta y varios barriles para ir a recogerla periódicamente de arroyos, pozos o acuíferos, habitualmente situados a varios kilómetros de distancia. En determinados puestos, también puede obtenerse a partir del hielo o la nieve almacenados durante el invierno en depósitos o neveros semienterrados en los lugares más frescos y sombríos del fuerte. Ante este panorama, no es de extrañar que el alcohol sea la bebida preferida en la mayoría de las guarniciones.

La salud

La higiene, en general, se mantiene a un nivel muy elemental o es, directamente, inexistente. Lavarse o bañarse es un lujo rara vez alcanzable y la tropa suele congeniar rápidamente con los insectos y parásitos locales. Las letrinas son especialmente primitivas y descuidadas, consistiendo la mayor parte de las veces en un simple hoyo en el suelo, generalmente cerca de alguno de los muros del recinto o en la parte trasera de los barracones, con el consiguiente riesgo sanitario para los habitantes del puesto. Cuando estos fosos se llenan, simplemente se tapan para abrir otros nuevos. En algunas ocasiones, durante el verano y cuando la situación y el hedor se hacen insostenibles, como mucho se arroja cal o algún tipo de desinfectante para paliar algo la situación. La basura acumulada, generalmente se traslada a no menos de kilómetro y medio del puesto para ser enterrada o bien arrojada directamente a algún río o arroyo cercano.

Todo ello, añadido a la mala dieta y las fuentes de agua poco fiable provoca la aparición frecuente de enfermedades y afecciones diversas como trastornos respiratorios, alteraciones digestivas, úlceras y desórdenes nerviosos. En general, cada soldado necesita ser hospitalizado al menos tres veces al año y uno de cada 30 acaba muriendo, a la larga, víctima de alguna enfermedad.

Las caídas de caballo y las heridas de combate, si bien suelen representar un riesgo diario menor, acaban por convertirse en un serio problema cuando deben ser tratadas en tan precarias condiciones higiénicas. La infección y la gangrena están a la orden del día y la amputación suele ser la solución más adoptada para brazos y piernas problemáticos. Aunque prácticamente todos los fuertes cuentan con un espacio o edificio dedicado a enfermería u hospital (más o menos rudimentario) y algunos incluso disponen de médicos cirujanos militares (que ostentan el rango de mayor), los suministros médicos adecuados escasean y muchos deben recurrir a los servicios de doctores civiles. En cualquier caso, tanto unos como otros son auxiliados por miembros de la propia tropa que, en tareas rotativas, hacen las veces de enfermeros y realizan las tareas que les asigne el doctor.

Esposas y mujeres

Aunque el ejército sólo enrola a hombres solteros, el soldado puede casarse mientras está en activo siempre que obtenga el permiso de su comandante de puesto, aunque realmente pocos lo hacen, ya que las mujeres escasean y la paga no alcanza para mantener una familia. Las mujeres casadas con miembros de la tropa u oficiales son las únicas que tienen permitido su alojamiento en los fuertes. Las primeras suelen trabajar como lavanderas, cobrando por prendas o colada y residiendo, juntas, en barracones diferentes y separados de los de la tropa (y sus maridos), que son fácilmente reconocibles por la ropa tendida en el exterior.

Las esposas de los oficiales pueden convivir con sus maridos habitualmente. Sin embargo, la asignación de sus viviendas depende del rango y no del estado civil, por lo que es posible que un oficial soltero de mayor graduación disponga de una cómoda vivienda mientras otro, junto a su mujer, deban apañarse en una habitación individual o, incluso, en una tienda de campaña.

Cantinas y almacenes

Es muy usual que en casi todos los fuertes militares exista un almacén general que también hace las veces de cantina, poseyendo el monopolio del comercio en la jurisdicción a cambio de pagar una tarifa. Evidentemente, en aquellos lugares donde resulta imposible obtener suministros por otra vía, esto da pie a que los cantineros y comerciantes del fuerte apliquen tarifas abusivas de unos productos que, por lo general, tienen una calidad muy ajustada, por decirlo suavemente. Entre el elevado sobrecoste de muchos de los bienes y alimentos de primera necesidad, el alcohol y el juego, la escasa paga de la tropa suele evaporarse con facilidad el mismo día que se recibe. A efectos de juego, el DJ puede aplicar un aumento del 100% sobre el coste de todos los objetos que aparecen en el capítulo 'Hardware Store', cuando se adquieren en uno de estos puestos de frontera.

Estos comerciantes (y cualquier otro que deambule por el territorio) son los proveedores habituales de alcohol, aunque su calidad tiende a ser incluso inferior a la de muchos de los antros de mala muerte que abundan en las poblaciones fronterizas. La cerveza, distintos tipos de aguardiente de raíces, maíz, jengibre o el mezcal suelen ser las bebidas que más frecuentemente refrescan el gaznate de los esforzados soldados, provocando no pocas intoxicaciones y efectos poco saludables. Aunque la venta no suele estar permitida en los puestos situados en las reservas indias (y, desde luego, nunca a los nativos), tanto vendedores como soldados se las suelen ingeniar para acabar haciéndose con algún tipo de bebedizo vigorizante.

Además de proporcionar ciertos suministros a los habitantes del fuerte, muchos de estos lugares se convierten en auténticos puestos comerciales a los que acuden tanto los colonos fronterizos como las tribus amistosas vecinas para realizar sus intercambios. Si bien ciertos comandantes prefieren impedir totalmente el acceso de los nativos a sus fuertes (entre otras cosas para que no puedan conocer el alcance de los efectivos o las defensas disponibles), en algunos lugares los comerciantes pueden incluso proporcionar libremente armas y municiones a los indios, aunque es una práctica que acaba por ser mucho más controlada o prohibida a partir de 1866, cuando comienzan a generalizarse los conflictos con los indios.

Aunque el caótico y muchas veces fraudulento sistema de cantineros y comerciantes civiles sufre diferentes variaciones, regulaciones y restricciones a lo largo del tiempo, las auténticas cantinas militares perfectamente reguladas no los sustituyen hasta prácticamente 1890.

¿Alguien dijo diversión?

Las trabajosas labores del día a día en el fuerte no dejan mucho tiempo para el ocio, y aunque así fuera, no es que existan muchas opciones disponibles, precisamente. La práctica de algunos deportes y competiciones como las carreras a pie o a caballo, la soga tira, el baseball o trepar por postes engrasados ayudan a aliviar la tensión, evitar el aburrimiento y crear vínculos entre

los soldados, aunque las apuestas provocan disgustos a más de uno. Los juegos de cartas son también muy frecuentes para matar el tiempo y en algunos fuertes (los menos), se organizan incluso pequeñas escuelas o clubes para educar o despertar el interés cultural de la tropa.

Cuando el soldado tiene la oportunidad de salir del fuerte para acercarse a alguna localidad próxima, la lavandería, el almacén, el *saloon* y el prostíbulo son sus paradas más frecuentes, y no necesariamente en este orden. En este sentido, pocas cosas diferencian el comportamiento del soldado del de un vaquero o un minero tras pasar semanas o meses aislados en algún rincón perdido del territorio.

Prácticas y entrenamientos

Desarrollar una conveniente habilidad como tiradores y un uso adecuado de la artillería son elementos fundamentales para la guarnición de un fuerte. La práctica en el uso de las piezas artilleras es periódico, situando blancos a ciertas distancias del fuerte sobre los que ajustar la habilidad de los soldados y la precisión de las armas.

La infantería y la caballería se mantienen al día realizando marchas, clases tácticas (incluyendo algunos ejercicios prácticos) y, siempre que la munición no escasea, prácticas de tiro alguna vez al mes. Los nuevos reclutas generalmente aprenden sobre la marcha y suelen verse obligados a ponerse al día con gran velocidad, ayudados, eso sí, por estos ejercicios diarios. Después de todo, la posible amenaza india o la necesidad de actuar rápidamente es constante y los oficiales deben asegurarse de que la tropa se encuentra preparada y dispuesta en todo momento. Muchos soldados, incluso, duermen con la ropa puesta y las botas bien a mano.

Lidiar con el peligro

El papel fundamental de las unidades destacadas en la Frontera es proteger a los colonos estadounidenses y controlar a las partidas de indios rebeldes. Teóricamente, el ejército debe mantener el orden establecido en el territorio y defender tanto a unos como otros de los posibles desmanes cometidos. El problema es que la lucha por los recursos, las diferencias culturales, los malentendidos y, por lo general, el incumplimiento de promesas y tratados generan grupos de nativos furiosos que se resisten a perder su tierra y forma de vida, defendiéndose de las intrusiones con las armas.

Estos nativos, expertos jinetes, valerosos e individualistas guerreros y perfectos conocedores del territorio y sus recursos constituyen un enemigo formidable que obliga a los militares a pensar de forma diferente y abandonar las viejas tácticas que la fuerza de caballería emplea, todavía, durante la Guerra Civil. Los grandes regimientos se diseminan en compañías por todo el territorio, con cierta autonomía para patrullar y controlar diferentes áreas. Esto, además, proporciona a la fuerza una mayor movilidad y capacidad de reacción si deben partir en persecución de alguna partida que opere en su jurisdicción, ya que éstas tampoco suelen ser demasiado numerosas.

El problema es que muchos oficiales, además de subestimar a los indios, siguen aplicando estrategias obsoletas que acaban por llevar a sus hombres al desastre. Con contadas excepciones, las guerras indias no son escenarios de grandes batallas, sino de pequeñas escaramuzas en las que la mayor parte del tiempo las unidades de caballería recorren cientos o miles de kilómetros, por terrenos difíciles y condiciones meteorológicas adversas, en una agotadora persecución de un enemigo que, casi siempre, termina por escurrírseles de las manos.

Los nativos generalmente llevan a cabo una táctica de guerrillas, revolviéndose con pequeños ataques a las patrullas o grupos de persecución, evitándolas con sigilo o preparándoles cebos que conducen a mortales emboscadas. Como dificultad añadida, en muchas ocasiones los militares estadounidenses están peor armados que los indios (que cuentan muchas veces con rifles de repetición), con lo que la potencia de fuego tampoco es un factor de su parte. Cuando se produce el enfrentamiento, la calma y la observación son los mejores aliados del soldado, aunque sólo los más veteranos son capaces de mantenerlas bajo el fuego.

Paradójicamente, la mayoría de las veces el soldado de caballería combate desmontado, ya que es mucho más fácil acertar al objetivo. Tras la orden de echar pie a tierra, los tiradores forman líneas, separados entre ellos por un par de metros, mientras uno de cada cuatro soldados permanece al cuidado de los caballos. Si la situación llega a complicarse, pueden parapetarse con lo que tienen a mano, generalmente accidentes del terreno, sillas de montar o alguna de sus monturas abatidas.

Aunque la presencia de las tropas siempre suele ejercer un cierto efecto disuasor sobre las tribus y, sobre todo, aporta la sensación de seguridad a los colonos de la región, lo cierto es que las pocas victorias logradas en combate por la caballería acaban siendo muchas veces ataques a poblados indios, en un intento desesperado por acabar con las bases y refugios del enemigo, pero donde raramente se encuentran las fuerzas principales de guerreros.

Al final, el papel de los soldados de la Frontera acaba por consistir en hostigar y perseguir sin descanso a las partidas de indios rebeldes, que casi siempre terminan siendo derrotadas por el hambre, el cansancio y la falta de recursos para los más débiles de la tribu. Atrapar a una partida de indios es como intentar atrapar al viento y sólo cuando el ejército empieza a contar con la ayuda de exploradores nativos se obtienen resultados.

Capítulo Noveno

Tribus Nativas

Culturas de los indios norteamericanos

"Teniente, un caballo galopará muy lejos, muy rápido y por mucho tiempo, y después caerá reventado. Cuando un caballo apache cae agotado, el apache enciende un fuego bajo su vientre y hace que se ponga de nuevo en pie. Cuando el caballo muere, el apache descabalga, se alimenta con él y roba otro. No hay ninguna manera de que usted pueda superar eso."

—McIntosh (Burt Lancaster, *La venganza de Ulzana*. Robert Aldrich. 1972)

Los moradores originales del territorio norteamericano han forjado su legendario carácter no solamente adaptándose a un entorno natural hostil, sino resistiendo enconada y orgullosamente el implacable embate de una nueva cultura que ha llegado para quedarse y que trata de arrebatarles su estilo de vida.

A lo largo de la llamada "Conquista del Oeste" por el hombre blanco, las diferentes tribus nativas son vistas como ocupantes indeseables de prometedoras extensiones de terreno ricas en recursos. Para los invasores pronto resulta evidente que los indígenas han de ser desplazados a cualquier precio. Engañadas mediante acuerdos y tratados que los blancos pocas veces cumplen, muchas tribus se rebelan contra aquellos que tratan de asentarse en sus territorios, atacando granjas, ranchos o caravanas, y proporcionando al Gobierno la excusa perfecta para difundir entre la opinión pública una imagen de "salvajes incontrolables", lanzando al ejército en su persecución. Engañados, perseguidos y, finalmente, confinados en reservas lejos de sus tierras ancestrales, algunas tribus lucharán hasta el final.

En las páginas de este capítulo se muestra una panorámica general sólo de aquellas tribus y pueblos nativos americanos con mayor presencia y significado en el periodo histórico que abarca la ambientación de *Far West:* 1848-1900, mencionando someramente otras muchas cuya incidencia en la época o los territorios de la Frontera es menor. Además de información sobre sus diferentes ubicaciones territoriales o particularidades étnicas, culturales y religiosas, se ofrecen algunas indicaciones generales sobre aspectos útiles para los aventureros indios, un somero vistazo a las principales guerras indias de la segunda mitad del siglo y una cronología general. Para cerrar el capítulo se incluye un apartado de reglas generales para la utilización de magia y algunos conjuros indios. Todo ello para acercar y conocer mejor estas culturas, protagonistas de excepción en el Oeste americano.

Antecedentes

Aunque siguen existiendo diferentes teorías al respecto, mayormente es aceptado que los primeros pobladores de Norteamérica llegan procedentes de Asia hace unos 35.000 años cruzando un helado estrecho de Bering y convirtiéndose, de hecho, en los descubridores iniciales del virgen continente americano.

Asentados inicialmente en la región de Alaska (que en esa época remota no se encuentra cubierta por el hielo), en los siguientes milenios los grupos se van dispersando por el continente, aprovechando las rutas que abren los sucesivos deshielos.

Aventureros indios

Aunque el papel de los nativos americanos en la segunda mitad del siglo XIX ha sido tradicionalmente maltratado por el cine y por la historia, y muchas veces convenientemente ignorado, su participación en la epopeya del Oeste es fundamental y no pueden ni deben ser solamente ni posibles villanos ni víctimas, sino auténticos coprotagonistas de las aventuras.

Lejos de algunos clichés, los nativos americanos también luchan en la Guerra Civil (cerca de 20.000 en ambos bandos), ayudan al establecimiento de las primeras rutas comerciales y de exploración con el hombre blanco y se integran en ciertas facetas de la nueva cultura entrante: trabajando para el ejército, como aventajados *cowboys* o convirtiéndose en legendarios forajidos.

A la hora de manejar o integrar aventureros indios en las partidas, todas las posibilidades están admitidas. Aunque las reglas de creación de aventureros indican las profesiones que resultan de difícil o raro acceso para un nativo, los grupos mixtos son perfectamente posibles con un poco de trabajo previo con el DJ, para dotar a los personajes de una historia coherente y bien elaborada. En estos casos puede optarse por hacer una aproximación realista en la partida (donde los personajes de ciertos grupos étnicos pueden estar expuestos a ciertos prejuicios y prohibiciones de la época) u optar por un enfoque más abierto y permisivo, donde prime la acción y la aventura por encima de los detalles históricos. El DJ decide, pero el objetivo debería ser siempre lograr una divertida sesión; después de todo esto es un juego.

Otra alternativa, naturalmente, es crear grupos de aventureros exclusivamente formados por nativos americanos que se enfrenten a tribulaciones con otros indios o con el hombre blanco, lo que permite una visión diferente del mundo de *Far West* y sumerge a los jugadores en una atmósfera que puede llegar a suponer un enriquecedor reto interpretativo.

Como jugador, a la hora de interpretar un aventurero indio procura huir de ciertos estereotipos de Hollywood, que muestran a los nativos como "brutos" de mente simple y dificultad para expresarse, algo completamente opuesto a la realidad. Interprétalos como a cualquier otro aventurero, con su propia personalidad, motivaciones y características; sin más limitación que tu propia capacidad e inteligencia.

Los indios primigenios son exclusivamente cazadores nómadas y algunos de estos grupos ya pueden asociarse con la vida en las Grandes Llanuras y la cultura del bisonte. Con la llegada de la agricultura, las tribus que la adoptan tienden a estabilizarse y, en general, además de aumentarse el uso y fabricación de diferentes herramientas, en esta época se desarrollan los sistemas de

creencias dotados de complejos rituales y se empieza a enterrar a los muertos.

Los grupos, ya sean nómadas o sedentarios, comienzan entonces a diversificarse, evolucionando cada uno de manera individual según las características de su territorio. Entre algunas de las primeras culturas ancestrales destacan las mogollón y anasazi repartidas por Utah, Colorado, Arizona y Nuevo México, la cultura patayán del río Colorado, la hohokam entre los valles de los ríos Gila y Salado, la cultura hopewell del río Ohio y el medio oeste o la floreciente cultura agrícola misisipiana del sudeste y centro de Norteamérica, todas ellas antepasadas de las tribus actuales en sus respectivas regiones.

A partir del siglo XIV, los territorios del oeste alojan tanto a tribus agrícolas como a grupos de cazadores nómadas o semi nómadas. En el sudoeste, los indios pueblo y otros cultivadores sufren la llegada de belicosos apaches y navajos, que desde el norte han llegado para quedarse. En las Llanuras, por otro lado, wichitas, pawnees o arikaras, que tradicionalmente trabajan las tierras a lo largo del rio Misuri, reciben a nuevas poblaciones de cazadores y recolectores que se instalan atraídos por las grandes manadas de bisontes, debido a las sequías en sus zonas de origen o empujados por la creciente expansión de europeos y norteamericanos. De esta forma, entre otros, los kiowas llegan procedentes del noroeste, arapahos, cheyennes o crees desde el noreste y crows, sioux, omahas y osages desde el este. La llegada del caballo en el primer tercio del siglo XVII, termina por configurar el panorama de tribus y modos de vida del Oeste en el marco temporal en el que se desarrolla *Far West*.

Rasgos generales

A continuación, se muestran algunas características generales y comunes a muchas de las culturas nativas.

Viviendas

Para la construcción de sus viviendas, los indios utilizan aquellos materiales ofrecidos por el entorno donde se asientan, pero al mismo tiempo otorgan a las construcciones las mejores características posibles frente a las inclemencias climáticas. Arcilla, césped, cañas, corteza, hierba, madera, maleza, paja, tierra, piedra o pieles constituyen los principales materiales de la gran variedad de tipos de casas y edificios construidos por las distintas tribus. Algunas, incluso, disponen de residencias estacionales para las distintas épocas del año.

- **Cabaña de quincha:** este tipo de construcción utiliza una estructura de cañas entrelazadas con ramas y vides que se cubre de barro. Los cherokees y otras tribus del sudeste añaden tejados de paja.
- **Cabaña de tierra:** con forma abovedada, tienen una estructura de troncos y vigas, que se cubre con ramas o maleza y se rellena con tierra o barro. Con un diámetro de unos 12 m, a menudo semienterradas y cuentan con un foso de hoguera y escape de humo central. Algunas tribus de las Llanuras, como los pawnee, residen una parte del año en este tipo de viviendas.
- **Casa de hierba:** tienen un diámetro entre 12 y 15 m, planta circular y una estructura de postes de madera que se unen en el extremo superior con forma cónica o abovedada y que se cubre con hierba o paja. Pueden tener cuatro puertas, cada una orientada a uno de los puntos cardinales o bien sólo dos, mirando al este y al oeste. Los indios caddo o los wichitas utilizan este tipo de casas.
- **Casa de tablones:** fabricadas con tablones de madera cortados y fijados bien en horizontal o vertical, normalmente con planta rectangular y tejado, a base de tablones, a dos aguas. También se colocan tablones en el suelo y cuando son utilizadas por varias familias, se cuelgan mantas o esteras del techo para aislar los diferentes espacios. Es frecuente que cuenten con un nivel superior a partir de plataformas que se utiliza para almacenaje o para dormir. Son habituales entre las tribus de la Costa Noroeste.
- **Casa en foso:** sobre un foso poco profundo se construye una estructura de postes y vigas con paredes y tejado. Tanto la forma como el acabado son muy variables. La mayoría de las tribus de la meseta y algunas de California utilizan este tipo de construcción al menos durante una parte del año.
- **Chiki:** son viviendas sencillas con tejados de paja y estructuras de postes de madera, sin paredes, que se construyen sobre plataformas elevadas del suelo 1,2 m por pilones. Miden unos 3 m de ancho por 5 m de largo. Los semínolas construyen sus *chikis* enteramente con el material obtenido de las palmeras. Otras tribus construyen diferentes variaciones de casas elevadas del suelo con troncos de madera, montones de tierra y otros materiales.
- **Edificio comunal:** construidos a base de postes y vigas de madera o bien con marcos redondeados y cubiertos con grandes trozos de corteza de árbol, tienen unas dimensiones medias de unos 15 m de largo por 6 m de ancho, con una altura de 6 m. Se cubren con tejados redondeados o en punta, en los que se dejan escapes para el humo de las hogueras, y disponen de puertas en ambos extremos. Los edificios comunales también se utilizan como centros de reuniones políticas o sociales de la tribu.
- **Hogan:** construidos o bien con estructura de troncos y ramas cubierta de barro y césped, o bien con piedra, los hogan constituyen la típica vivienda de los navajos. Pueden tener forma cónica o de cúpula y están rientados hacia el este.
- **Pueblo:** son exclusivas de los indios del mismo nombre y tienen una estructura de muros de adobe mezclada con vigas. Los edificios pueden tener hasta cinco pisos de altura, organizados como pirámides escalonadas, donde el techo de cada piso sirve como terraza para el nivel superior. A las habitaciones de cada nivel, generalmente sin ventanas, se accede mediante escaleras de madera. El

nivel inferior del edificio no cuenta con puertas a nivel del suelo y se utiliza para el almacenamiento de comida, que se introduce también por la abertura del tejado.

- **Tipi:** seguramente una de las más reconocibles y característica de las culturas de las Llanuras. Es una tienda cónica con una estructura de postes de madera cubierta de pieles, habitualmente constan de entre 13 y 20 postes de entre 7 y 8 metros de alto, que se apoyan en el suelo inclinados hacia el centro y se atan a 1,20 metros del extremo superior.

  La cubierta consiste en pellejos de búfalo cosidos con tendones o, posteriormente, lona. El interior tiene unos 4,5 m de diámetro, se sujeta al suelo con estacas de madera y piedras. En la parte superior, se deja un hueco con dos solapas ajustables para el escape del humo de la hoguera. La puerta, tradicionalmente orientada al este, se confecciona con un pellejo, a menudo con pelo.

  El propio terreno hace de suelo de la vivienda y en invierno se añaden hierba y alfombras para mejorar el aislamiento.
- **Wigwam:** una vivienda en forma de cúpula construida con estructura de postes y cubierta por esteras de corteza o pieles. Las tribus algonquinas del noreste suelen construirlas en zanjas poco profundas, con tierra amontonada alrededor para protegerlas del viento.
- **Wickiup:** construcciones muy elementales de forma cónica o abovedada y estructura de postes de madera cubierta por esteras de caña, hierba o maleza. Disponen de foso de hoguera y un agujero en la cubierta como escape de humo.

Otros edificios

Además de casas, los indios construyen otras estructuras para funciones específicas.

- **Kiva:** es una habitación ceremonial, generalmente de forma circular, semiexcavada en el suelo a la que se accede por una escalera de madera. Se construyen en piedra o adobe y son características de los indios pueblo. Además de una hoguera, en el centro se encuentra el principal elemento sagrado de la edificación, un pequeño orificio en el suelo denominado *sipapu* (lugar del surgimiento), que ejerce como portal y conexión del hombre con la naturaleza y que representa el lugar donde el pueblo ancestral accedió al mundo actual desde el mundo anterior.
- **Ramadas y porches:** son típicas del sudeste y el sudoeste. Las primeras son simples estructuras independientes de postes sin paredes y un tejado plano. Los segundos son similares, pero fijados a la propia vivienda. Su función es proporcionar sombra, permitiendo cocinar, trabajar, realizar ceremonias o conversar al fresco en las horas del día en que el sol más castiga.
- **Temazcal:** también denominada cabaña de sudar, se puede encontrar en la mayoría de tribus y regiones. Está diseñada como una sauna ceremonial, para purificarse mediante la sudoración seguida de una zambullida en agua fría.

Atuendo

Aunque la imagen tradicional del aspecto de un indio norteamericano se asocia generalmente al estilo de los habitantes de las Llanuras, lo cierto es que hay distintas variantes dependiendo del clima y los materiales disponibles en cada región. Por comodidad en las zonas más cálidas acostumbran a llevar encima lo mínimo y es muy común que los hombres no vistan camisa o cubran sus piernas, incorporándose esos elementos en las zonas de montaña o territorios más frescos.

Las piezas de vestuario más comunes en la mayoría de las tribus consisten en taparrabos, calzas y camisas para los hombres y delantales, faldas, blusas o vestidos para las mujeres. Todos ellos elaborados en piel (generalmente de antílope, bisonte, ciervo, castor, conejo o nutria) o tejidos vegetales (cortezas de árboles, yuca o algodón) en diversos estilos según la tribu y región, y que se complementan con chaquetas, mantas, ponchos y túnicas de pieles (bisonte, conejo, lana u oso) para el frío.

Aunque muchos nativos prefieren andar descalzos, el calzado más utilizado por todas las tribus son los mocasines de piel de ciervo, que pueden ser también altos o tipo bota cubriendo la pantorrilla. En algunas zonas, como el sudoeste o la Gran Cuenca, el uso de sandalias de fibras vegetales está también bastante extendido.

Además, debido a la influencia de europeos y estadounidenses, muchas tribus (especialmente en el sudeste y sudoeste) van adoptando elementos y formas de vestir europeas, incorporando pantalones, camisas, blusas y vestidos de algodón y franela, generalmente en vivos colores, combinándolos con el vestuario tradicional y añadiéndoles detalles y decoraciones con cintas o cuentas.

El atuendo característico de las tribus de las Grandes Llanuras es compartido desde finales del siglo XVIII por los pueblos de la Gran Cuenca y la Meseta, con predominio de las prendas fabricadas en piel de ante (alce, antílope, bisonte, ciervo o muflón de las Rocosas) que, por lo general, suelen estar decoradas con bellos motivos pintados con diferentes colores, flecos, bordados y cuentas de colores, que en el caso de los hombres reflejan sus hazañas en combate.

En el noroeste prefieren confeccionar las prendas tradicionales con tejido de junco o corteza de cedro, dejando las pieles de castor, conejo o nutria para fabricar las mantas y capas con las que combatir el frío.

La vestimenta, tanto de ellos como de ellas, se completa con anillos, brazaletes, broches con cintas, cinturones, colgantes, collares, pulseras o pendientes fabricados con conchas, cobre, cristales de turquesa, cuentas de abalorio, dientes de animales, hueso o plata, y siempre profusamente decorados con motivos tribales. En algunas tribus del sudeste (caddo, cree o chickasaw) y del noroeste es común perforarse y lucir adornos en la nariz.

Las pinturas corporales se utilizan en ritos y actos relacionados con la guerra, el duelo o los diferentes clanes, y la práctica del tatuaje está muy extendida, utilizándose prácticamente en

Plumas

Las plumas son elementos especialmente simbólicos para los nativos americanos y, entre otras cosas, sirven para reflejar la confianza, el honor, la fuerza, la sabiduría, el poder y la libertad.

Recibir una pluma se considera un gran honor y generalmente son otorgadas por los jefes o ancianos de la tribu como símbolo de un logro personal o de una importante aportación a la tribu. Regresar con comida tras una cacería con éxito, vencer a un oso, tener éxito en la guerra o rescatar a un miembro de la tribu son ejemplos de actos valiosos habitualmente merecedores de la obtención de una pluma. Una vez realizado el mérito, es necesario relatar la hazaña o actuación ante un tribunal del poblado, que delibera y decide si se merece el reconocimiento. Sólo tras esta concesión se recibe la pluma y puede ser mostrada y utilizada.

Recibirla es un gran honor, pero conlleva cierta responsabilidad y el galardonado debe cuidar de ella y exhibirla con orgullo. En ocasiones puede colgarse en un lugar destacado y visible del hogar, colgarse de algún utensilio o arma o llevarse en el pelo o la ropa.

De entre todas las plumas, las de águila real o águila calva se consideran las de más prestigio. Las águilas son mensajeras de los dioses y los espíritus del cielo con los que entran en contacto al volar muy alto. Por tanto, los *coups* y las más importantes hazañas en combate suelan recompensarse con plumas de este animal.

todas las tribus y regiones, y luciendo diseños y motivos ceremoniales, imágenes que representan el clan o la familia a la que se pertenece, o espíritus guardianes, animales y fenómenos de la naturaleza de los que se quiere obtener poder.

Peinados

El pelo tiene gran importancia simbólica en muchas tribus y los peinados masculinos más habituales consisten en llevar el pelo muy largo, suelto o peinado en trenzas, o afeitarse la cabeza. El estilo femenino predominante consiste en dejar el pelo suelto (con o sin flequillo) o peinado en largas trenzas.

En el noreste y el sudeste la mayoría de los hombres se afeitan casi toda la cabeza, a veces dejando un solo mechón de cabello en la coronilla (cherokee y chickasaw), haciéndose una tonsura (afeitándose sólo la coronilla), luciendo pelo sólo en el flequillo y la coronilla (creek, semínola) o dejándose la típica cresta mohawk (caddo y choctaw). Las mujeres generalmente se dejan el pelo suelto muy largo.

En el sudoeste muchos hombres pueblos, hopis y navajos, lucen el tradicional chongo o moño con forma de ocho, aunque cada vez es más popular el pelo cortado a la altura de los hombros y sujeto con una cinta o pañuelo en la frente (apache). Otros se dejan el pelo largo endureciéndolo con barro a modo de rastas, decorándolo con plumas o cubriéndolo con una especie de turbante (mojaves, papagos y pimas). La mayoría de las mujeres del sudoeste utilizan o bien el estilo chongo o el corte sencillo hasta los hombros.

En las Grandes Llanuras, la Gran Cuenca, la Meseta, el noroeste y California tanto los hombres como las mujeres llevan el pelo largo, peinado con raya en medio, suelto o trenzado y enrollado con cintas de piel a las que se atan plumas. Algunas variantes masculinas de las Llanuras incluyen copetes en el flequillo hechos con grasa o arcilla (cheyennes, crows, kiowas, pies negros), extensiones a base de pelo de caballo, peinados mohawk (wichitas) o la cabeza rapada con moño en la coronilla (pawnees).

Tocados

Muchas tribus indias utilizan tocados o sombreros que pueden tener diferentes significados en la guerra o en determinadas ceremonias, o ser utilizados simplemente como elementos decorativos que acompañan la vestimenta.

- **Cintas con plumas:** sólo empleadas por las tribus de los bosques del noreste consisten en una tira de piel de alce o ciervo que rodea la frente, decorada con intrincados motivos tribales y a la que se añaden una o dos plumas en la parte de la coronilla.
- **Pieles de animales:** algunas sociedades y clanes de muchas tribus se cubren directamente con la piel completa del animal que les representa o respetan. Entre los exploradores de partidas de guerra o de caza es muy apreciada la piel de lobo, ya que se le considera un excelente cazador y además es una pieza muy difícil de capturar.
- **Sombreros trenzados:** son el tipo de tocado más común al oeste de las Montañas Rocosas. Existen tantas variantes, formas y estilos como tribus. Los sombreros californianos son pequeños y redondos y se realizan con fibras trenzadas en espiral, mientras que en la Costa Noroeste prefieren sombreros más grandes de formas cónicas.
- **Tocados de cuernos de bisonte:** utilizados por determinados guerreros de las Llanuras durante las guerras indias, consisten en un casquete de cuero de bisonte a la que se le atan los cuernos y se cubre y adorna con pelaje abundante y una cola.

  Sólo los líderes guerreros de ciertos clanes o chamanes poderosos de la banda tienen permitido lucir estos tocados considerados sagrados.
- **Tocados de guerra con plumas:** inicialmente exclusivos de las Grandes Llanuras, estos impresionantes tocados son característicos de las tribus cheyenne, cree, crow, pies negros y sioux, aunque pronto son adoptados por muchas de sus tribus vecinas. Sólo los jefes y los guerreros importantes pueden lucir estos tocados que se reservan para ocasiones especiales.

  Los tocados de guerra pueden ser de cola, consistentes en una o dos filas de plumas descendiendo por la espalda hasta tocar el suelo, de halo, en el que las plumas se despliegan alrededor de la cara siguiendo una forma ovalada, y rectos, donde las plumas se erigen completamente en vertical a partir de una diadema circular. Los tocados se confeccionan siempre con plumas de águila real y cada pluma representa un logro de guerra o acto de valor que merece la pena ser contado convirtiendo estos tocados en una representación sagrada del honor y el coraje de un hombre.
- **Tocados de puercoespín:** es el tipo más extendido y utilizado entre prácticamente todas las tribus al este de las Rocosas. Se fabrican con pelo rígido de animal, fundamentalmente de púas de puercoespín, pelo de alce y cola de ciervo.

- **Turbantes de piel de nutria:** utilizados en ciertas ceremonias y ocasiones solemnes por los bailarines y guerreros de muchas de las tribus de las Llanuras. Consisten en una banda ancha de piel de nutria que rodea la cabeza a modo de corona y deja caer una cola por detrás. La parta superior se deja abierta y es habitual colocar plumas de águila según los logros guerreros.
- **Otras formas de cubrir el pelo:** los hombres de las tribus iroquesas suelen emplear casquetes con plumas de águila que sirven para identificar su tribu y cherokees, semínoles, pimas y papagos se cubren habitualmente con coloridos turbantes de algodón. Por otro lado, las bandas anudadas de tela en la frente para sujetar el pelo son la seña de identidad de apaches, navajos y muchos indios pueblo en el sudoeste.

Artesanía

Las tribus nativas norteamericanas integran perfectamente función y diseño al confeccionar sus objetos, utensilios y herramientas, que suelen decorar abundantemente, impregnando su día a día de simbolismo y espiritualidad.

Naturalmente sus habilidades y técnicas artesanales se vuelcan en el tratamiento de los materiales que su entorno y la naturaleza ponen a su disposición, dominando numerosas facetas. Un aventurero indio que elija desarrollar una habilidad de artesanía puede seleccionar cualquiera de las siguientes.

- **Abalorios:** las cuentas de cristal de colores traídas por los europeos al continente pronto se convierten en un esencial motivo decorativo en todas las tribus. El trabajo con estas piezas permite bordar o coser multitud de coloristas diseños geométricos y de la naturaleza a la ropa y todo tipo de objetos. También sirve para crear colgantes, brazaletes y otras piezas de joyería.
- **Cantería:** el uso de pedernal y obsidiana es esencial para las tribus, cuando no disponen de hierro para confeccionar utensilios cortadores, perforadores, contundentes y de raspado. Además, también utilizan piedras arcillosas y de talco (*pipestone* y piedra jabón) para fabricar pipas, recipientes y platos. Las piedras preciosas más utilizadas en las decoraciones y la joyería nativas son la turquesa y el ámbar.
- **Carpintería:** desde tiempos ancestrales casi todas las tribus trabajan de un modo u otro la madera. Los indios trabajan la madera para fabricar armas, botes y cayucos, cajas y recipientes, casas, instrumentos (flautas, sonajeros, tambores o violines), juguetes, máscaras, muebles, postes tótem, trineos y diversidad de utensilios y herramientas.
- **Cerámica:** Dominada por las tribus de las regiones del este y el sudoeste. En general la técnica alfarera combina, de forma manual, el torneado y el moldeado, y para cocer las piezas, éstas se colocan boca abajo sobre una piedra, debajo de la cual se enciende fuego. Para aplicar la decoración y el acabado se añade una mezcla aguada de arcilla sobre la que luego se pinta, se estampa, se raspa o se hace un estarcido.
- **Cestería:** se utiliza para crear cestas de transporte de mercancías, contenedores y almacenes, recipientes para cocinar, redes y trampas de pesca o sombreros. Utilizan cañas y juncos, la corteza de árbol, parras o raíces y hierbas.
- **Confección textil:** algunas tribus utilizan fibras vegetales y tejidos, como la corteza de cedro, la artemisa, la yuca o el algodón, para realizar bolsas, esteras, ropas y mantas. En otras ocasiones también pueden utilizar lana obtenida de los bisontes, carneros de las Rocosas u ovejas criadas.
- **Herrería:** antes de disponer de hierro algunas tribus poseen ya sus propias técnicas, a base de calentar y martillear el metal, para trabajar el cobre, el estaño, el oro, la plata o el zinc. Con la llegada de los europeos, los metales que traen consigo se convierten en objetos comerciales muy codiciados. La mayoría de las veces los nativos adquieren cualquier objeto o pieza de metal para luego deshacerlos y utilizar la materia prima para fabricar sus propias armas, herramientas y ornamentos.
- **Peletería:** la piel de los animales es un recurso omnipresente para confeccionar bolsas y faltriqueras, cubiertas, mantas y prendas de vestir. Además, también se utiliza el cuero para construir tipis y canoas o fabricar cintas, cuerdas, escudos y tambores.
- **Otros:** además de las anteriores, también es posible desarrollar una artesanía para el trabajo con huesos (creando armas y utensilios), conchas o púas de puercoespín (para añadir bellas decoraciones a ropas y objetos) o plumas (para crear bellas decoraciones ceremoniales y tocados de guerra, por ejemplo).

Comercio

Las diferentes tribus indias poseen rutas comerciales y realizan habituales intercambios entre ellas desde mucho antes de la llegada de los europeos que, de hecho, se aprovechan de esos patrones y relaciones comerciales a su llegada. Para entonces, las mercancías valiosas ancestrales como las conchas, la obsidiana y la turquesa ya recorren miles de kilómetros, distribuyéndose en importantes centros de intercambio situados en lugares estratégicos asociados a aquellas tribus que tienen abundancia de alimentos y productos artesanales especializados para comerciar (como ciertas aldeas caddo, wichita, pawnee, arikara o pueblo).

Con la llegada de los europeos y la importante relevancia que adquiere el comercio de pieles con ellos, las relaciones y rivalidades comerciales entre las tribus se modifican.

Los europeos proporcionan agujas e hilo de coser, armas de fuego, azúcar refinado, caballos, café, cuchillos de acero, cuentas de cristal de colores, hachas, harina, ganado, mantas, recipientes de hierro, plomo y pólvora para hacer balas, ron y *whisky* o telas tejidas de colores no disponibles para los nativos.

A cambio, los indios les dan pieles de bisonte, castor, marta, nutria, zorro o visón, pero, sobre todo, de ciervo o antílope, ya que tienen gran utilidad para confeccionar desde ropa y calzado hasta alforjas, arneses y todo tipo de tiras y cintas. En algunos casos las semillas de maíz o alubias, ciertas plantas comestibles

El lenguaje de signos

Para comunicarse entre sí, muchas tribus de idiomas diferentes utilizan un código de señas que son entendidas por todos sin necesidad de articular palabra. Es un sistema que a mediados del siglo XIX constituye la principal lengua comercial al oeste del Misisipi, siendo conocida por todas las tribus influidas por la cultura de las Llanuras. La lengua utiliza la pantomima y el gesto descriptivo, mezclando gestos convencionales, de lectura obvia para todos, con otros cuyo significado debe ser interpretado y aprendido.

Aunque en un uso común y general se llegan a utilizar unos doscientos signos diferentes, las señales se construyen a partir de ochenta gestos básicos y cada una suele contener tres o cuatro de estos gestos que se forman con una o las dos manos. Los signos se producen en un flujo continuo, dejando breves pausas entre fragmentos o frases especialmente largos. Cuando se utiliza el lenguaje a una cierta distancia, es necesario exagerar los gestos para hacer los signos más visibles.

A menudo las señas se acompañan de las palabras habladas, pero normalmente el lenguaje de signos no sigue una traducción literal, ya que tiene sus propias normas especiales. Aunque el orden de las palabras suele ser bastante libre y se puede decir lo mismo alterando el orden de ciertos elementos.

Los arapahos, kiowas, cheyennes y comanches son especialmente habilidosos en el uso de esta lengua, y además de para mantener conversaciones entre diferentes tribus, también se emplea frecuentemente en la oratoria propia y las narraciones públicas.

A nivel de juego, la lengua de signos está englobada dentro de la habilidad Signos y señales.

y medicinales, cestas y otros productos artesanos también son adquiridos por los blancos.

Monedas indias de intercambio

Aunque el comercio indio consiste siempre en el trueque o intercambio de mercancías, los indios valoran especialmente algunos objetos, cuya posesión suele denotar riqueza o estatus y los utilizan frecuentemente como moneda de cambio entre ellos.

- **Wampum:** utilizado con anterioridad a la llegada de los europeos, consiste en cuentas de conchas procedentes de la costa atlántica que se utilizan como decoración.
- **Dentalium:** las conchas "colmillo" de este molusco del Pacífico son especialmente apreciadas por todas las tribus y también se usan en la confección de artículos de joyería.
- **Cuentas de cristal:** los europeos introducen como moneda de intercambio los abalorios de cuentas de cristal de colores.

  Los nativos las utilizan para crear sus delicadas piezas de decoración, muchas veces en combinación con conchas u otros materiales autóctonos. Los tipos más comunes son:

  Ágatas de las cuevas: tienen forma poliédrica con varias facetas y aunque su origen es un cristal transparente, se producen en distintas variantes de color.

  Azul ruso: producidas en Bohemia y, a pesar de su nombre, muy usadas por los comerciantes británicos y americanos.

  Cornaline d'Alepo: conocidas como cuentas de la bahía del Hudson, se fabrican con dos cristales de colores diferentes superpuestos. La capa exterior es roja y el color interior es verde.

  Cuentas del sudoeste: a base de turquesa, son las únicas originales nativas y son muy apreciadas, especialmente en las Llanuras.

Padre: cilíndricas, opacas y de cristal azul claro, proceden de China.

El precio y valoración de las cuentas de cristal pueden variar mucho según la zona y la demanda de determinados colores o tipos.

Juegos

Los juegos desempeñan un papel destacado dentro de las actividades de las tribus. Además de por entretenimiento y diversión, algunos se celebran en fechas fijas y de forma ceremonial para conseguir buenas cosechas, atraer las lluvias, curar la enfermedad o divertir a los dioses. El origen de los juegos se encuentra en la propia mitología de las tribus. En muchos mitos sobre la Creación aparecen las figuras de dos hermanos gemelos, de origen divino, que se enfrentan entre sí armados con palos, arcos y flechas. En otras leyendas el héroe, habitualmente un ser sobrenatural disfrazado, supera a sus oponentes, enemigos de la raza humana, con su inteligencia, habilidad o magia.

Los presagios, signos y sueños influyen en los juegos, y en general se cree que los buenos o malos presagios son la forma que tienen los seres sobrenaturales de advertir o apoyar a los participantes. Por eso, es muy habitual que se realicen numerosas ofrendas antes de las celebraciones.

Sorprendentemente la mecánica y objetivos de los juegos son prácticamente idénticos incluso en tribus de diferentes regiones o familias idiomáticas dividiéndose en dos categorías: juegos de azar y juegos de habilidad.

Juegos de azar

Básicamente consisten en juegos de dados y juegos de manos. Los primeros se suelen practicar en cierta calma (aunque la charla y las bromas son frecuentes), muchas veces al final del día, una vez que se terminan las labores, mientras que los juegos de manos se acompañan de canciones y música de tambores para tratar de conseguir en el juego la ayuda de los dioses.

- **Juegos de dados:** los objetos utilizados como dados tienen dos caras diferentes, una con motivos grabados o pintados y la otra simplemente plana, y pueden ser de casi cualquier material (madera, huesos, dientes de castor, conchas, discos de cerámica o cáscaras de nueces).
- **Juegos de manos:** muchas veces denominados juegos de adivinación ya que, básicamente, se trata de acertar en qué lugar se encuentran uno o varios objetos, normalmente pequeños palitos o piezas fabricadas con madera, hueso o concha, que uno de los jugadores mantiene ocultos.

Juegos de habilidad

Se basan en poner a prueba la destreza, velocidad o fuerza entre los jugadores o equipos que participan, convirtiéndose en verdaderas competiciones deportivas que sirven de preparación y entrenamiento de los jóvenes para la guerra o la caza. Los buenos jugadores habitualmente llegan a ser tan respetados y honrados como los guerreros más valerosos.

- **Tiro con arco:** las pruebas de habilidad con el arco están muy extendidas, con multitud de variantes que ponen a prueba la destreza con esta arma tan importante para los nativos.

  Para las pruebas de puntería se puede utilizar casi cualquier cosa como objetivo: tallos de maíz, haces de hierba, palos, flechas o aros a través de los cuales debe pasar el proyectil variando las distancias.
- **Serpiente de nieve:** consiste en deslizar bastones, jabalinas o dardos de madera o hueso muy pulidos a lo largo de una pista de hielo o nieve. Aquél cuyo objeto llega más lejos o se queda más cerca de un determinado punto estipulado gana.
- **Chunkey:** es un ancestral juego para dos participantes que la mayoría de las tribus practican. Unas utilizan una piedra circular, plana y pulida, de 8 a 35 cm de diámetro, a veces con un orificio central, que se lanza a rodar por una superficie llana. Los jugadores lanzan las varas con el objetivo de, o bien golpear el disco, o bien hacerlas caer lo más cerca de éste. Las tribus de las Llanuras, en cambio, utilizan aros fabricados de madera y tratan de hacer pasar los palos a través de ellos mientras ruedan.
- **Lacrosse:** bautizado por los franceses, este juego de pelota y bastones con redes es más popular entre las tribus del Este y de los Grandes Lagos, aunque también se practica en otros territorios (en el norte de las Grandes Llanuras, por ejemplo, gana popularidad en la segunda mitad del siglo XIX).

  Los jugadores participan equipados con uno o dos palos (en el sudeste), semejantes a mazas de guerra, provistos de una red o bolsa trenzada, con forma de lágrima. La pelota es de cuero relleno de pelo de ciervo o de madera, decorada con colores o grabados, y tiene el tamaño adecuado para poder ser transportado por las redes de los bastones. El objetivo del juego es marcar tantos golpeando con la pelota en una roca, árbol o poste situado en el extremo del campo contrario, o haciéndola pasar por el espacio entre dos elementos predeterminados, a modo de portería.

  El lacrosse sirve muchas veces para resolver disputas y como herramienta diplomática entre tribus, se celebran coincidiendo con fiestas agrarias y otros acontecimientos sagrados.
- **Shinny:** es un juego de pelota también muy extendido, especialmente entre las tribus de las Llanuras (para los sioux es su juego más duro y atlético).

  El shinny se practica con un bate de madera que posee una pequeña curva en un extremo. La pelota es de madera o ante, decorada, y su tamaño es variable. El objetivo del juego, el tipo y la longitud del campo y los requisitos sobre el número

Apuestas

Las apuestas son una práctica muy común en la mayoría de juegos adultos y en ocasiones son tan importantes que provocan una mayor rivalidad entre los oponentes aumentando la intensidad y violencia de los acontecimientos deportivos. Tanto los hombres como las mujeres pueden realizar apuestas y en casos extremos pueden llegar a arriesgar todo cuanto tienen. Por lo general se considera que las apuestas sirven para equilibrar el estatus social, ayudando a cierta redistribución de la riqueza o las posesiones y, por lo tanto, es una actividad que no está mal considerada. Los apostantes generalmente acaban por combinar talento y habilidad de forma que suelen equilibrar las pérdidas en un evento con el siguiente. Se puede apostar casi cualquier cosa, aunque caballos, armas y mantas suele ser lo más valorado. Los objetos deben aportarse antes del encuentro, se organizan según su valor (equiparando las apuestas de diferentes fuentes) y son custodiados por ancianos designados por las tribus participantes.

de jugadores son los mismos que en el lacrosse. Normalmente el equipo que antes consigue cuatro tantos gana.

- **Carreras a pie:** ser considerado un buen corredor de larga distancia es un valor importante para casi cualquier indio y especialmente para las tribus de las Llanuras y del Sudoeste donde las carreras suelen tener incluso más importancia que los juegos con pelota.

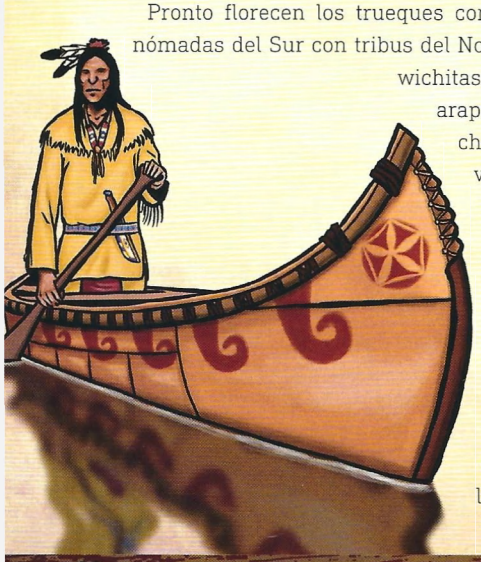
  Los juegos con carreras pueden ser tanto de corta como de larga distancia, a veces incluso por relevos o realizando varias vueltas a una ruta o pista predefinida.
- **Carreras con pelota:** en el sudoeste, entre pimas y papagos, es muy popular una carrera en la que los participantes corren tras una pelota (una esfera o cilindro de madera, cuero o hueso) a la que van golpeando sucesivamente con el pie, estando prohibido tocarla con las manos. Celebradas en primavera, coincidiendo con la siembra, se pueden desarrollar de forma individual o por equipos de cuatro o seis integrantes.
- **Carreras de caballos:** una vez que los caballos se integran en la forma de vida nativa, son muy comunes las competiciones para demostrar la habilidad de los jinetes con pruebas de velocidad o de relevos montando a pelo sobre el caballo.

Medios de transporte

El caballo

El caballo se convierte en el principal medio de transporte indio a partir de su introducción por los españoles conforme exploran y se asientan en los territorios al norte de México en el siglo XVI. Aunque inicialmente prohíben a los nativos poseer caballos (y armas de fuego), la dispersión gradual de los animales por las tribus es inevitable. Los indios pueblo son los primeros encargados de sus cuidados en los asentamientos coloniales y poco a poco esos conocimientos se van extendiendo entre los nativos, así como el afán por hacerse con ellos. A mediados del siglo XVII apaches, kiowas, navajos y utes son los primeros en realizar incursiones específicas para robar caballos, y durante la rebelión de los pueblo de 1680 muchos ejemplares van a parar a manos de los indios. Por otro lado, los caballos que se han perdido o se han escapado durante años se adaptan a vivir en la naturaleza, formando manadas salvajes de los llamados *mustang* (derivación inglesa de la palabra española "mesteño", que se daba a los animales que no tenían dueño conocido) y comienzan a ser rastreados y capturados por los indios.

Pronto florecen los trueques con caballos de los pueblos nómadas del Sur con tribus del Norte. Los kiowas tratan con wichitas, pawnees, cheyennes y arapahos; los utes con comanches y shoshones que a su vez comercian con crows y nez percés. Algunas tribus se especializan en el robo de caballos y otras en su cría, creando razas propias, como los moteados *appaloosa*, de la región del río Palouse. La actividad es tan importante que ciertos miembros de las tribus se especializan como tratantes de caballos. Para 1800 todas las tribus ya disponen de ellos y es común que en muchas tribus del sur de las Llanuras cada miembro de la tribu posea varios ejemplares.



El indio y su *mustang* se convierten en un binomio inseparable, compartiendo un sentido de la amistad inigualable.

El caballo en las Llanuras

Para los indios nómadas de las Llanuras la adopción del caballo supone una auténtica revolución. Les permiten viajar más lejos y transportar más carga (hasta entonces acarreada habitualmente por perros, por lo que al principio los indios los llaman "perros sagrados"), facilitando el desplazamiento de ancianos o enfermos que en épocas anteriores eran abandonados, y expandir sus territorios. No es de extrañar, por tanto, que las tribus de las Llanuras pronto dominen a la perfección este nuevo medio de transporte, convirtiéndose en jinetes extremadamente hábiles y constituyendo sus monturas su principal símbolo de riqueza, prestigio y honor.

La mayoría de las tribus tienen ritos específicos dedicados al caballo. Para los sioux, el caballo es algo más que un animal, es toda una fuerza sobrenatural y los oglalas dakota, particularmente, tienen hombres medicina específicos para todo lo relacionado con estos animales, incluyendo ceremonias para curar animales enfermos o heridos, calmar a los ejemplares rebeldes o lograr que las yeguas tengan excelentes potrillos.

Transporte terrestre

Antes de la llegada de los caballos (o cuando no se dispone de ellos) los indios se desplazan a pie, cargando las posesiones sobre sus espaldas o ayudándose de bolsas y sacos de cuero, cestas, mantas y mochilas-cuna de madera y cuero para llevar a los bebés. Teniendo en cuenta que tampoco utilizan la rueda hasta el contacto con los europeos, los perros se utilizan habitualmente para transportar suministros tirando de remolques simples, construidos con dos postes de madera unidos en un extremo con tendones de animal, que descansa sobre los hombros del perro (protegidos por una cubierta de cuero para evitar roces) y el otro extremo extendido que se arrastra por el suelo, con un tablón, red o cintas trenzadas en el centro para sujetar la carga.

A partir del contacto con los europeos, estos *travois* se hacen más grandes y se adaptan para ser tirados por un caballo, utilizándose sobre todo para transportar a los ancianos y los niños, el equipo para la vivienda o mercancía para comerciar.

El desplazamiento sobre hielo o nieve se resuelve con trineos sencillos, sin esquíes en su parte inferior, que contacta directamente con la superficie del suelo. Se fabrican con tablas de madera y tienen la parte frontal curvada.

También es común el uso de raquetas para la nieve sujetas a los pies con correas de cuero.

Transporte acuático

Muchos pueblos indios dominan la fabricación de botes y canoas, existiendo diferentes modelos, métodos de fabricación y accesorios o utensilios para la navegación. Las embarcaciones se utilizan generalmente para el transporte y la pesca en los ríos, aunque las tribus del Noroeste también se hacen a la mar con ellas, incluso incorporando una vela en algunos casos. Las palas o remos se fabrican en madera, pudiendo ser sencillas o dobles y, a modo de anclas, cuando es necesario, se utilizan

piedras. Las cuerdas de amarre se confeccionan con tiras de cuero o fibras vegetales. Las velas, empleadas en algunos botes ocasionalmente, se confeccionan con piel o lona. Entre las principales embarcaciones se encuentran:

- **Balsa:** una plataforma plana, bastante elemental y de unos 4,5 m de tamaño, construida con juncos atados fuertemente y reforzados con un poste de madera de sauce.
- **Bote de tablones:** estas embarcaciones pueden llegar a alcanzar los 8 m, se construyen con tablas cortadas a mano, unidas con cintas de cuero o fibras vegetales que se calafatean con alquitrán.
- ***Bull boat* (coracle):** con diseño de tazón y forma circular, estas embarcaciones se construyen con armazones de madera de sauce que se recubren completamente con piel de búfalo estirada y sellada con una combinación de grasa animal y cenizas.
- **Canoa:** esta embarcación ligera y transportable tiene una estructura de madera joven cubierta por corteza de abedul, olmo o pino. Para aplicar la cubierta, se cosen juntas las piezas de corteza y se sella la superficie cuidadosamente con brea o alquitrán. La forma puede variar de una tribu a otra y pueden tener el fondo plano, redondo o en forma de "v" y dos quillas que incrementan la estabilidad.
- **Cayuco:** es, sin duda, el tipo de canoa más común. Se construye a partir de troncos huecos, trabajados después de ablandar la madera con fuego o agua muy caliente. Es estrecho y de fondo plano y se mueve mediante la fuerza humana de los remeros. Las tribus del Noroeste fabrican los más elaborados y grandes, capaces de transportar decenas de personas e incluso navegar por aguas profundas, pero el tamaño más habitual suele acomodar a una media de entre cuatro a seis personas.

Cabelleras y prisioneros

Hacerse con una parte del cuerpo del enemigo derrotado en combate forma parte de muchas de las culturas indias desde tiempo inmemorial. La mayoría de las tribus consideran que el cuerpo termina por acompañar al espíritu al más allá y, por tanto, desfigurando al enemigo se le condena al sufrimiento eterno. Entre las mutilaciones más comunes se encuentran aplastar los cráneos, cortar las orejas o las narices, sacar algún ojo o las tripas. Muchos blancos, cuando encuentran estos cuerpos desfigurados tras la batalla, piensan erróneamente que han sido torturados en vida, lo que no hace sino avivar el temor y la leyenda negra sobre los indios.

Una de las prácticas más extendidas es hacerse con la cabellera de los enemigos caídos, ya que muchos creen que, al hacerlo, al mismo tiempo matan o atrapan su alma. Las cabelleras obtenidas se secan y se estiran y se conservan colgadas en palos, para ser mostradas cada vez que el guerrero cuente la historia sobre la batalla.

Naturalmente hay algunas excepciones a estas prácticas; pimas y papagos, por ejemplo, evitan tocar los cadáveres de sus enemigos al considerar que están poseídos por demonios y, por tanto, no practican mutilaciones ni arrancan cabelleras.

Algunos pueblos nativos toman prisioneros entre los varones enemigos, bien para ser utilizados como esclavos, ser adoptados por la tribu (como sustitutos de los propios integrantes perdidos) o bien para ser torturados por las viudas de la tribu; otros como sioux, cheyennes o arapahos, directamente no capturan a los hombres. Los indios rara vez muestran afán de revancha contra los miembros más débiles de las tribus enemigas, y es muy normal que las mujeres y los niños capturados acaben por ser adoptados e integrados en el poblado de los vencedores.

Prácticas guerreras

La guerra forma parte fundamental de la mayoría de sociedades y tribus indias, que enfatizan de una forma u otra los logros en combate. En general, el objetivo principal no es tanto acabar con el enemigo como demostrar la habilidad y el coraje en la batalla. Para algunos pueblos, la guerra es la única manera que tienen los hombres de ganar prestigio dentro de la tribu, en ocasiones condicionando, incluso, sus posibilidades de obtener esposa. Las razones, por tanto, que impulsan a las tribus al sendero de la guerra son variadas, y algunas de ellas quizás incomprensibles para el hombre blanco. Por lo general, consisten en uno de los siguientes motivos: la protección del territorio ante los intrusos, hacerse con ganado o caballos, vengar o responder una muerte o una afrenta o, simplemente, para ganar honor y respeto.

Muchas tribus poseen una o varias sociedades guerreras (por ejemplo, los soldados perro cheyennes) que se encargan de todo lo relativo a las tareas bélicas: desde planificar incursiones y organizar la defensa, hasta entrenar o promocionar adecuadamente a los guerreros. En ocasiones también aseguran el orden dentro de la tribu, actuando como policías o guardias de la tribu. Es común que estas "hermandades" estén nombradas con algún animal protector, según una función o atuendo característico.

Antes de acudir a una incursión o a la guerra, los combatientes se preparan concienzudamente y realizan complejos rituales ayudados por los chamanes. Las ceremonias, acompañadas habitualmente de danzas y música, se completan con las pinturas de guerra, símbolos mágicos que potencian el valor, la fuerza o la resistencia de los guerreros e infunden el temor en el enemigo. El ayuno en los días previos a la batalla es muy común, acompañado de purgas y rituales adivinatorios, en los que muchas veces los combatientes pueden vislumbrar el resultado del enfrentamiento o incluso su propio destino en el mismo.

Incursiones y partidas de guerra

Muchas tribus (entre ellas los apaches o los navajos) diferencian muy claramente entre las incursiones para robar suministros o ganado y las acciones consideradas de guerra. En las primeras, casi siempre se trata de evitar el enfrentamiento, haciéndose con el botín por medios sigilosos o con audaces golpes de mano. Las incursiones para hacerse con suministros las llevan a cabo partidas pequeñas (de no más de una docena de guerreros) con objetivos y cometidos muy precisos.

Las partidas de guerra, por el contrario, pueden ser pequeñas o llegar a acumular varios centenares o incluso miles de integrantes, especialmente cuando diferentes bandas o grupos se unen, respondiendo a un desafío o amenaza importante para toda la tribu. Los integrantes son guerreros voluntarios y cuentan con uno o más líderes que establecen la estrategia, asignan ciertas obligaciones antes y durante la lucha y asumen el éxito o el fracaso de las expediciones. Los guerreros pelean de forma individual, cada uno a su manera, aunque es común que los amigos o familiares combatan juntos.

A veces las mujeres acompañan a las partidas de guerra, normalmente para animar a los guerreros con plegarias y cantos,

alimentarlos, recoger el botín tras la batalla o torturar a los prisioneros. En ciertas ocasiones también pueden participar en la refriega. La presencia de chamanes de guerra en los grupos está muy extendida y se encargan de soporte espiritual invocando los favores de los dioses o los seres sobrenaturales, interpretar las señales y augurios sobre la batalla y curar a los guerreros.

El botín obtenido suele ser repartido por los jefes de las partidas, aunque algunos grupos tienen por costumbre distribuirlo bien entre las familias de los guerreros caídos o bien equitativamente entre toda la banda o poblado.

Tácticas y armas

Para el hombre blanco, los guerreros indios son, en general, combatientes temibles. Sus métodos de guerra, aprendidos durante generaciones, los convierten en luchadores especializados que, además, cuentan con las ventajas de conocer cada palmo del terreno y poseer una perfecta adaptación al mismo.

Han desarrollado un binomio especial con su mejor aliado, el caballo, al que dominan perfectamente y que les permiten realizar todo tipo de maniobras letales en ataques rápidos y certeros. Galopar colgados de un costado del caballo, utilizándolo como protección, y surgir de improviso disparando con total precisión es casi un juego de niños para cualquier indio de las Llanuras.

Por otro lado, los nativos son expertos rastreadores y atentos observadores de señales y huellas, pudiendo conocer con antelación datos sobre la fuerza a la que se enfrentarán: tanto el número de caballos (por la cantidad de pasto consumido en su último lugar de descanso) como la dirección, velocidad y volumen del contingente (por las huellas y el polvo que levantan). Además, ese mismo conocimiento les permite acechar o trasladarse en completo sigilo, borrando sus rastros y aprovechando las condiciones del terreno en su favor (por ejemplo, trasladándose de arroyo en arroyo para dificultar que sigan su pista).

Los grupos de guerra indios son capaces de desplazarse con velocidad, ligeros de equipaje, recorriendo decenas de millas diarias obteniendo suministros del propio terreno. Son maestros en encontrar o conocer las principales fuentes de agua del territorio.

Sus ataques siempre buscan provocar el máximo daño con el mínimo riesgo y prefieren los ataques breves, en ventaja, sobre las batallas campales, donde se encuentran en inferioridad ante fuerzas bien organizadas. Cada guerrero indio lucha de forma individual, como una fuerza en sí misma, y una vez iniciado el combate, sólo se guía por su propia experiencia e instintos, tomando decisiones sobre la marcha libremente. Por este motivo, suelen pelear dejando bastante espacio entre ellos, lo que les convierte en objetivos difíciles de acertar a distancia. Las distintas bandas, grupos y tribus, al ser en su mayoría nómadas o seminómadas, suelen actuar de forma efectiva sobre un amplio territorio, sin permanecer atados a puntos estratégicos concretos.

El arsenal tradicional de los indios cuenta con arcos, lanzas, mazas de guerra, tomahawks, cuchillos y escudos. Aunque originalmente estas armas están fabricadas en piedra o madera, el acceso al metal traído por el hombre blanco las mejora y en la época de *Far West* es ya normal que las puntas de flechas y lanzas, así como las hojas de hachas y cuchillos, sean metálicas.

Los guerreros, ya sea montados o a pie, suelen ir equipados o bien con lanzas y escudos de piel o bien con arcos (el arma predilecta a distancia de la práctica totalidad de tribus) o armas de fuego. El cuchillo es compañero indispensable para casi todos ellos y algunos también portan un tomahawk (que utilizan muy frecuentemente como arma arrojadiza) o una maza de guerra para los combates cerrados.

El arco es el arma a distancia por excelencia y muchos guerreros lo prefieren sobre las armas de fuego. Sin embargo, conforme

los enfrentamientos con los blancos se generalizan, el uso de los rifles gana predominancia y se consideran objetos de intercambio valiosos. El revólver goza, en general, de menos aceptación y los indios suelen descartarlo en favor de sus tradicionales tomahawks. En cualquier caso, como muchos colonos y soldados han comprobado, no hay oponente más peligroso que un guerrero montado y bien armado.

Coups

Las hazañas en combate constituyen una importante manera de obtener prestigio en la tribu. Casi siempre ser el primero en tocar a un adversario vivo se considera más heroico que matarlo. La práctica de cabalgar a una mano hasta el campamento enemigo y tocar una tienda con la lanza o el arco es una de las acciones más respetadas, seguida por la toma de prisioneros, los golpes a enemigos y, por último, y no siempre es el caso, hacerse con una cabellera. Los *coups* se contabilizan y muestran mediante la concesión de plumas (ver pág. 278) una vez que son verificados por los otros miembros de la tribu. En algunos casos, los disparos o heridas al enemigo se representan añadiendo un punto rojo a la pluma, mientras que las cabelleras obtenidas permiten dibujar una línea roja atravesada.

Medicina

En general, los nativos americanos atribuyen las enfermedades a varios orígenes diferentes: causas naturales, brujería o a causas sobrenaturales.

Las causas naturales incluyen las enfermedades más comunes, las heridas y las lesiones producidas por animales, accidentes o en combate. En general la medicina nativa resulta bastante efectiva en el tratamiento de estos males incluyendo algunas cirugías y, sobre todo, la reparación de roturas de huesos.

La brujería se suele aplicar utilizando de forma maligna ciertos objetos espirituales, que representan a la víctima, para transmitirle mágicamente la enfermedad. Suelen ser piedras, tablillas o cabellos, y en estos casos es esencial la correcta detección y actuación de otro chamán para neutralizar su poder.

Por otro lado, las enfermedades por causas sobrenaturales se producen al transgredirse ciertos tabúes, realizar incorrectamente algún rito o debido a la pérdida temporal del alma.

Aunque en la mayoría de los casos los tratamientos consisten en una habilidosa utilización de plantas y otros componentes naturales, lo importante no es tanto el ingrediente en sí sino su poder espiritual, por lo que es esencial recolectarlo y prepararlo con el respeto apropiado, utilizando las oraciones y rituales apropiados, que suelen involucrar cantos acompañados por tambores ceremoniales. La tarea del sanador, en realidad, consiste en determinar con precisión la causa de la enfermedad y a partir de ello restablecer el orden espiritual del paciente. Sólo una vez que se consigue esto, resultan eficaces los remedios y medicinas.

Aunque muchas tribus poseen chamanes o sociedades especializadas en cada tipo de sanación, en otras ocasiones el curandero puede ser simplemente un miembro de la tribu que se recupera tras contraer la enfermedad y que puede ayudar a otros a superarla en el futuro.

Los enfermos suelen ser tratados aislándolos del resto de la tribu, permaneciendo a menudo en viviendas especiales o casas de campo que son purificadas y desinfectadas con el humo sagrado provocado por la combustión de ciertas hierbas.

El proceso de curación se interpreta como un proceso de limpieza tanto física como espiritual. Los enfermos, en algunos

Hierbas sagradas: alucinógenos, estimulantes y calmantes naturales

Los nativos americanos recurren a una buena cantidad de plantas y sustancias naturales para uso ceremonial, medicinal y recreativo. Los alucinógenos permiten a los chamanes expandir su mente y tener acceso a las visiones trascendentales, los estimulantes proporcionan fuerza y valor a los guerreros y los calmantes son combinados con otros remedios naturales por los sanadores para aliviar a los enfermos y heridos. Al mismo tiempo, algunas sustancias son consumidas socialmente, con la finalidad de fortalecer los vínculos de amistad y lealtad.

Alcohol: Algunas tribus ya producen su propio alcohol, a partir tanto de plantas cultivadas como silvestres, con anterioridad. Las cervezas de maíz están bastante extendidas pero también se recurre al aloe, los cactus, el maguey, el nopal, las uvas, la yuca o simplemente los frutos y bayas silvestres.

Bebida negra: es muy popular en todo el sudeste y parte de Texas sobre todo entre las tribus de origen muscogui. Consiste en un té elaborado a partir de un tipo de acebo silvestre *(Ilex vomitoria)*, mezclado en ocasiones con tabaco, que tiene un fuerte efecto purgante (provoca el vómito). Se utiliza especialmente en rituales y ceremonias y, ocasionalmente, como complemento en procesos de sanación, ya que purifica y equilibra el cuerpo del que lo ingiere.

Estramonio: también conocido como datura, es una planta venenosa con cuyas hojas y raíces los indios elaboran un té que incrementa la conciencia emocional, provocando un trance acompañado de alucinaciones y sentimiento de euforia. Además de para el uso ceremonial y social, también se usa como calmante en operaciones e ingrediente de ungüentos.

Hongos mágicos: de gran poder alucinógeno, son utilizados generalmente en rituales de adivinación y como "suero de la verdad".

Mezcal: referido al arbusto leguminoso (no a la bebida fermentada de agave), muchas tribus del Sudeste, Sudoeste y las Grandes Llanuras comen sus semillas debido a sus propiedades estimulantes y alucinógenas.

Peyote: este fruto de cactus, cortado y secado es consumido habitualmente en todo el Sudoeste norteamericano. Sus efectos son alucinógenos y pueden funcionar tanto como estimulante y como sedante. Normalmente se mastica o se toma en forma de té, produciendo náuseas, amplificación de los sentidos y visiones. Es muy utilizado por apaches y navajos.

Tabaco: la planta responsable de la existencia de toda una cultura alrededor de las pipas de fumar nativas. La pipa sagrada es el vínculo al mundo espiritual para muchas de las tribus de las Llanuras y el tabaco se utiliza de una u otra forma por la mayoría de las tribus de Norteamérica. El tabaco se fuma, se mastica, se esnifa, se mezcla con tés y pociones y su humo se utiliza como esencia purificadora, formando parte esencial de la mayoría de ceremonias y rituales.

Algunos personajes mitológicos

Gran Espíritu: es el creador de todas las cosas, el dios original que recibe diferentes nombres, pero está presente en todas las tribus. *Wakan Tanka* para los sioux y muchas tribus de las Llanuras, *Tirawa* para los pawnees o *Kinnikasus* para los wichitas. En los pueblos agrícolas se le identifica muchas veces con el Sol.

Bebés del agua: peligrosos y misteriosos espíritus del agua que habitan manantiales, arroyos y estanques. Adopta la forma de hermosos bebés humanos (aunque en algunas tribus también tienen colas de peces), cuyo grito o llanto se considera un presagio de catástrofe o muerte inminente.

Chico pobre: héroe tradicional de las leyendas de los pueblos de las Llanuras y la Meseta, es un niño maltratado que acaba convirtiéndose en un gran jefe tras salvar a la tribu de algún desastre.

Coyote: ejerce como personaje embaucador y travieso que siempre se mete en problemas o se comporta de forma inapropiada, aunque sin maldad. En algunas tribus puede adoptar forma de araña (*Nihancan* para los arapahos), de un humano (*Saynday* para los kiowas), un visón o un cuervo (en algunas tribus del Noroeste).

Gran Búho: es un monstruo gigante característico de las leyendas apaches y el rival tradicional de los guerreros gemelos. A veces tiene forma de ogro devorahumanos y otras veces de gran búho con cuernos que roba y devora niños.

Los guerreros gemelos: estos dos hermanos aparecen frecuentemente como héroes exterminadores de monstruos, debido a que su madre fue asesinada por algún monstruo legendario. Se les puede conocer con diferentes apelativos: para los crows son "Arrojado tras la cortina" y "Arrojado al arroyo", para los wichitas son "Chico atractivo" y "El nacido segundo".

La mujer araña: es una de las deidades más importantes para los navajos siendo su constante benefactora.

Mujer Cría Blanca de Bisonte: heroína que proporciona la pipa sagrada a los sioux lakota y enseña numerosas artes y ceremonias a los pueblos de las Llanuras.

Mujer roja: es una mujer-ogro caníbal de la cultura crow, que utiliza la brujería para hipnotizar a sus víctimas o afectar a sus mentes. Los sioux la conocen como "Doble cara", los wichitas como "Hombre sin cabeza" y los creek como "Devoradora de hombres".

Pájaro del trueno: figura muy extendida entre casi todas las tribus del Oeste. Se trata de un enorme pájaro cuyo batir de alas hacen el ruido del trueno y puede disparar rayos con sus ojos. Para algunas tribus es el benefactor que entregó la pipa sagrada y en muchas tribus de las Llanuras se le asocia con el verano.

Serpiente cornuda: es un tipo de serpiente mitológica de los pies negros que habita ríos y lagos. Son enormes, con cuernos y dientes largos, similares a dragones. Pueden cambiar de forma, hacerse invisibles o hipnotizar a sus víctimas.

Wendigo: es un monstruo devorahombre que habita los bosques y que se asocia al invierno y el hambre, protagonizando muchas historias de las tribus de los Grandes Lagos. Se dice que originalmente fue un humano que probó la carne humana. En otros lugares también es conocido como Abrigo de piedra, *Chenoo* o *Giwakwa*.

casos, pueden tener que ayunar y habitualmente se suministran purgantes y vomitivos en forma de té de hierbas. El tabaco juega un papel predominante en la mayoría de rituales de curación. Por lo general, el chamán fuma y va soplando el humo del tabaco sobre el paciente con el fin de limpiar su alma y ahuyentar a los espíritus malvados.

La sudoración es otro recurso eficaz, utilizando saunas o temazcales (cabañas especiales a este efecto), para eliminar toxinas y curar o prevenir las enfermedades.

Religión

Los indios son profundamente espirituales y se consideran una parte más del mundo natural, al que relacionan directamente con los dioses y los poderes sobrenaturales. Reverencian a la Madre Tierra y el Padre Cielo, a quienes deben su existencia y la de todas las cosas que permiten su sustento, por lo que respetan todo lo creado procurando mantener el equilibrio natural.

La religión y sus mitos son imprescindibles para entender el mundo y la realidad. Las ceremonias y rituales impregnan todas las actividades de las tribus y las oraciones acompañan todo lo relacionado con los cultivos, la caza, la pesca o la guerra. Al mismo tiempo, se mezclan los poderes sobrenaturales con los remedios prácticos, y los sanadores acompañan la aplicación de efectivos remedios y hierbas naturales con el conveniente hechizo y ritual.

Muchos pueblos poseen diferentes mitos sobre la creación del mundo y en la mayoría de ellos los seres humanos emergieron de un lugar oscuro, simbolizando un alumbramiento.

Los indios norteamericanos creen en la existencia de uno o más dioses creadores que, además, dotaron de espíritu a todas las cosas animadas e inanimadas. El cielo es el lugar donde habitan los dioses y otros seres poderosos, tanto benévolos como malignos, y el sol y la luna son especialmente reverenciados y su forma esférica impregna de simbolismo muchos de los aspectos y objetos de la vida diaria. Los pueblos de las Llanuras, particularmente, consideran el círculo como una forma sagrada y un símbolo de la interconexión del universo, por lo que es habitual que los campamentos y viviendas adopten esa forma.

Además de los dioses, existen numerosos seres legendarios con diversos poderes. Algunos son héroes que fueron enviados por los creadores para imponer orden en el mundo recién creado, representando la inteligencia, la generosidad y el sacrificio. Según las leyendas, realizaron grandiosas hazañas combatiendo a monstruos y espíritus malignos, transmitieron su conocimiento a los hombres o ayudando a la creación del mundo.

Los seres malignos y monstruos son criaturas que sólo buscan dañar y causar la muerte. Unas veces son malos espíritus de origen, pero otras son antiguos humanos transformados en monstruos por tener un comportamiento especialmente cruel y malvado.

Un tercer tipo de seres legendarios muy habitual en las leyendas indias son caóticos e impredecibles, de escasa moralidad y poco control sobre sus pasiones, y sus acciones traviesas suelen tener moralejas humorísticas que sirven para aleccionar el comportamiento de los hombres.

Por tanto, el universo está repleto de espíritus con poderes sobrenaturales que habitan en plantas, animales, objetos y fenómenos de la naturaleza, muchas veces en su propio mundo o universo paralelo. Los hombres santos y chamanes, además de

ejercer como transmisores de los mitos y leyendas de la tribu y custodios de los objetos sagrados, son los únicos humanos capaces de contactar con estos espíritus, obtener y controlar sus poderes mediante las ceremonias y rituales mágicos adecuados (en los que las oraciones, la música y la danza son parte fundamental).

La pipa sagrada o calumet, con su cazoleta circular, suele ser el objeto sagrado de la tribu, es el símbolo de la vitalidad de la tribu y su vínculo con las fuerzas creadoras del universo. Su mero uso en cualquier ceremonia, acto o acuerdo les confiere el carácter de sagrados. Además, el tabaco forma parte de la mayoría de ceremonias y ritos, ya que el humo de las pipas conduce las oraciones hacia los espíritus y seres sobrenaturales.

Espíritus guardianes

En muchas tribus, y especialmente en las de las Llanuras, los poderes sobrenaturales de las fuerzas de la naturaleza, los animales, los ancestros y los personajes mitológicos se manifiestan en los denominados espíritus guardianes. Cada individuo posee el suyo propio. En muchos casos, los jóvenes descubren el suyo en alguna ceremonia o viaje iniciático que coinciden con los ritos de la adolescencia, o se les aparecen en sueños en esa etapa de su vida. Además de representar ciertas cualidades y poderes deseables, estos espíritus sirven como protectores y ejercen de vínculo especial entre la persona y el mundo de los espíritus.

En *Far West*, el poder sobrenatural de los espíritus se materializa en los puntos de tótem, que sólo pueden ser obtenidos y utilizados por los chamanes y hombres santos de la tribu.

Clanes y sociedades

La mayoría de las culturas nativas se articulan alrededor de clanes, que ejercen como unidades familiares extensas marcando una línea de descendencia y estableciendo un sistema para favorecer la cooperación y las alianzas entre diferentes grupos.

Los linajes de los clanes pueden ser matrilineales o patrilineales. En el primer caso, los recién nacidos entran a formar parte del clan de la madre y en el segundo del padre. Como norma general, en las tribus indias el matrimonio entre miembros del mismo clan se considera incesto, y está prohibido y es duramente castigado (en algunos casos con la muerte).

Habitualmente cada clan procede de un ancestro mitológico o, más comúnmente, de un animal totémico determinado y, por tanto, sus miembros reflejan alguno de sus rasgos esenciales, como la fuerza, la velocidad, el valor o la resistencia y pueden encargarse de actividades concretas dentro de la tribu. Por ejemplo, los jefes suelen pertenecer al clan del pájaro de trueno, los miembros del clan del oso mantienen el orden público, los del clan ciervo son cazadores o mensajeros y los del clan lobo son guerreros.

El número de clanes de una tribu puede variar con el tiempo ya que normalmente se extinguen cuando fallece su último integrante femenino o masculino, según el caso.

Por otro lado, también existen sociedades sagradas que giran en torno a rituales concretos y cuyo poder procede directamente de los espíritus, con quienes tienen vínculos directos. Para formar parte de ellas es necesario cumplir ciertos requisitos, como tener una cierta edad, tener poder chamánico o aportar alguna contribución material, pero ser miembro se considera un honor y siempre entraña el cumplimiento de ciertas obligaciones para con la tribu. Entre otras cosas, los integrantes de algunas de estas sociedades especializadas pueden ejercer como jueces en delitos civiles o religiosos, celebrar matrimonios y divorcios, enseñar a los jóvenes, ejercer como curanderos de la tribu o ser bailarines mágicos, y casi en todos los casos, ser los encargados de celebrar ritos y ceremonias específicos. La sociedad de la Paz Blanca cherokee, los sanadores *cannas* de los caddos o la hermandad del Falso Rostro iroquesa son ejemplos de sociedades sagradas.

Evidentemente, la pertenencia a un determinado clan o sociedad se considera un honor y proporciona al individuo cierta posición social y prestigio dentro de la tribu.

Pipas y ceremonias

La mayoría de las tribus nativas de Norteamérica fuman tabaco, bien con una función ceremonial o bien simplemente como esparcimiento y actividad social. Pueden encontrarse diferentes tipos de pipas en casi todas las regiones y constituyen apreciados objetos artísticos y de comercio.

Las pipas se pueden fabricar con arcilla, madera, hueso y, muy comúnmente, con piedra sedimentaria arcillosa (conocida como *pipestone*). En el este y el sudeste abundan las fabricadas en arcilla horneada (cherokee o chickasaw), piedra blanca o cuarzo azulado (especialmente alrededor del Misisipi), en la Gran Cuenca, la Meseta y las Grandes Llanuras se utilizan diferentes tipos de piedra: cuarcita de color negro y alabastro asalmonado, piedra con vetas verdes o la piedra de pipa roja (catlinita), el material más extendido y característico de los sioux y otras tribus de las Llanuras.

Para fabricar la pipa, la cazoleta se talla (si es de piedra, hueso o madera) o se moldea (si es de arcilla) y se perfora de una sola pieza (un proceso que puede requerir unas ocho horas) y después se engrasa para dar un acabado brillo a la superficie. La boquilla se realiza en madera o junco, muchas veces decorada con pinturas o grabados, plumas, pelo de caballo o pieles. Construir una pipa requiere un par de días de trabajo y superar una tirada de Artesanía (carpintería o masonería) con un modificador adicional de -20%.

Las pipas sagradas, denominadas calumet o "pipas de la paz" por los blancos, tienen un papel predominante en numerosas ceremonias y actos sociales de muchos pueblos indios. No sólo aparecen en los ritos que inician la guerra o declaran la paz, sino que son elementos básicos en la toma de decisiones trascendentales de la tribu, en las ceremonias de sudoración, en los ritos de búsqueda de la visión y para realizar intercambios comerciales entre diferentes pueblos.

Aunque el ritual de fumar la pipa varía de unos pueblos a otros, el más extendido utilizado al iniciarse las reuniones consiste en encender la pipa y ofrecerla (o soltar el humo) al águila o el pájaro del trueno en el este y luego hacer la misma oferta al sur, el oeste y el norte para a continuación ofrecerla al Padre Sol y la Madre Tierra. Una vez hecho esto la pipa se va pasando entre todos los asistentes.

Para las reuniones entre tribus o los intercambios comerciales, la ceremonia del calumet se lleva a cabo durante los días previos, acompañada de banquetes rituales, canciones, bailes e intercambios de regalos.

Un chamán que celebra o participa en una ceremonia del calumet obtiene 10 puntos de tótem.

Principales tribus indias

Dado que el entorno condiciona en gran forma su modo de vida, muchas de las tribus que habitan en una misma región suelen tener en común muchos rasgos culturales y, a menudo, una misma raíz idiomática. Sin embargo, debido a las migraciones de algunas tribus (obligadas por la búsqueda de recursos o la presión de otros pueblos o el hombre blanco), también es posible encontrar miembros de una misma familia lingüística viviendo en áreas geográficas alejadas y bien diferentes.

La información y listado que sigue a continuación no pretende ser un exhaustivo estudio de todos los pueblos nativos norteamericanos, sino una guía inicial para la ambientación de *Far West*, de forma que los jugadores y el DJ ubiquen correctamente y tengan un primer conocimiento de los rasgos esenciales de algunas de las tribus nativas más significativas durante la Conquista del Oeste.

Tribus del Nordeste

El territorio del nordeste cubre, de este a oeste, desde la costa atlántica hasta el valle del Misisipi, y de norte a sur, desde los Grandes Lagos hasta el norte de Virginia y Carolina del Norte, y en Tennessee, hasta más allá del río Cumberland.

Aunque casi todas las tribus de la región poseen algún tipo de actividad agrícola (basada en la tala y la quema), lo cierto es que siguen dependiendo en gran medida de la caza y la recolección, por lo que suelen desplazarse en función de los recursos. La forma de vida de los pueblos del Noreste se ve muy pronto afectada por la llegada del hombre blanco, sus guerras coloniales y el comercio de pieles.

Las tribus se distribuyen entre dos familias lingüísticas diferentes: la algonquina y la iroquesa. De la primera forman parte las tribus abenaki, chippewa, fox, mohicana, powhatan y shawnee, entre otras. En la familia iroquesa destacan las denominadas Seis Naciones (cayuga, mohawk, oneida, onondaga, seneca y tuscadora) y los wyandot (más conocidos como hurones).

Asentamientos y organización

Tanto algonquinos como iroqueses se caracterizan por la tendencia a crear uniones de varias tribus (las Seis Naciones, por un lado, o la Confederación Abenaki, por el otro).

Entre sus diferencias culturales, destacan sus tipos de vivienda y asentamientos. Los iroqueses tienden a residir en grandes edificios comunales mientras que los algonquinos se decantan por utilizar *wigwams* y *wickiups* para albergar de una a tres familias emparentadas, y sólo reservan alguna edificación de mayor tamaño para actos ceremoniales y reuniones tribales.

La mayoría de las tribus, tanto de una rama como de otra, se componen de bandas o poblados liderados por un jefe de paz acompañado de subjefes y un consejo de ancianos. Las bandas pueden estar compuestas por uno o más clanes.

Todas las decisiones se toman por consenso y esta jefatura suele ser hereditaria. La estructura social es estricta y en casi todos los casos hay una clara división de la tribu en las actividades civiles y guerreras. Mientras el jefe y las organizaciones de paz se encargan de las reuniones, negociaciones, tratados y rituales, los jefes de guerra se eligen por méritos, y además de guiar a la tribu a la batalla, mantienen el orden dentro del poblado.

Las tribus iroquesas constituyen una liga, una especie de confederación con un consejo general de cincuenta jefes procedentes de las diferentes bandas o poblados de cada tribu para debatir las cuestiones y adoptar decisiones conjuntas.

Aunque la división del trabajo por sexos es marcada (los hombres se dedican a la guerra, la caza, fabricar herramientas y construir las casas), las mujeres poseen gran prestigio y en muchos casos participan en los asuntos importantes de la tribu.

La pubertad es el momento de realizar la búsqueda de la visión, generalmente a través del ayuno y el aislamiento, y determinar el espíritu guardián propio. Aquellos que obtienen un espíritu especialmente poderoso pueden convertirse en chamanes, crear su propio fardo sagrado y pertenecer a alguna de las sociedades de sanadores.

En general, para la mayoría de estas tribus los valores principales son la lealtad y el sentido de comunidad, seguido por la valentía y la generosidad.

Sustento

La comida de los indios del Noreste procede de los cultivos y pequeños huertos, que se sitúan cercanos a los poblados y próximos a las fuentes de agua. El maíz es el alimento principal, pero también se plantan hierbas de arroz salvaje, alubias, calabazas e incluso algunos árboles frutales. Además, muchas tribus disponen de cultivos del necesario tabaco.

Por otro lado, se recolectan nueces, tubérculos y frutas del bosque, se cazan alces, ardillas, castores, ciervos, conejos, osos y pavos y se pescan esturiones y salmones en los ríos.

Artesanía y comercio

En todo el territorio predomina la carpintería y el labrado de la madera. Las rápidas y ligeras canoas de corteza de abedul algonquinas son muy apreciadas, pero también destacan los cuencos de madera y las máscaras ceremoniales talladas.

Otros importantes objetos creados en la región son las redes de pesca algonquinas y las bolsas de corteza de olmo que fabrican muchas de las tribus iroquesas. Además, muchas de las tribus son expertas en la realización de delicados bordados de seda.

Los cultivos más exportados por estas tribus son el arroz silvestre, el maíz y el tabaco (poseyendo los hurones el monopolio de su tráfico) y los productos más demandados incluyen, sobre todo, el cobre, las pipas ceremoniales talladas en piedra y las pieles de bisonte pintadas. Algunas tribus extienden el comercio más allá del Misisipi hacia el oeste, comerciando con comanches y otros pueblos de las Llanuras.

Sobre el comercio interno de la región tiene un enorme impacto el negocio de las pieles iniciado al llegar los blancos. En él participan y compiten muchas de las tribus y surgen tensiones y luchas, añadidas a los intereses coloniales, alterando las relaciones tribales y los hábitos de comercio.

Llegada del hombre blanco

A partir del siglo XVI, con los contactos con los primeros colonos franceses, holandeses e ingleses, llegan las epidemias y las guerras que merman considerablemente las poblaciones indígenas.

Para la época en que se ambienta *Far West* (a partir de 1848) muchas tribus del Noreste han desaparecido o cedido sus territorios al este del Misisipi, y se encuentran sometidas y establecidas en diferentes reservas. La tribu fox acaba desplazada a

Iowa, los shawnees están ubicados en Oklahoma, mientras los mohicanos son llevados a Wisconsin después de haber pasado casi dos décadas en una reserva de Nueva York. Los mohawks, senecas y muchos iroqueses del Noreste terminan en reservas canadienses (Ontario y Quebec) y los legendarios hurones son trasladados finalmente al Territorio indio (Kansas).

Seneca

Es la tribu más grande y poderosa de las Seis Naciones iroquesas. Llamados a sí mismos *Onotowaka* (gente de la gran colina), sus territorios se encuentran, principalmente, en el estado de Nueva York, del lago Ontario a los ríos Allegheny y Susquehanna, y de oeste a este, del lago Erie al lago Seneca y al río Genesee.

Los senecas son reputados guerreros que luchan por motivos políticos o venganza, y que desarrollan sus habilidades desde una edad muy temprana. A los prisioneros masculinos les aplican el castigo de la baqueta (correr desnudos entre dos filas de guerreros armados con palos, que les golpean sin piedad). Los que salen ilesos son adoptados por la tribu mientras que aquellos que aquellos que resultan heridos, son entregados a las viudas senecas para ser torturados.

- **Relaciones con otras tribus:** son enemigos tradicionales de sus vecinos algonquinos, mohicanos, ojibway y wabanaki. Sus aliados son el resto de tribus iroquesas de las Seis Naciones.
- **Ceremonias:** aunque sus más importantes ceremonias tradicionales están relacionadas con los cultivos y cosechas (como la ceremonia del Maíz Verde), muchos abrazan a comienzos del siglo XIX la religión del profeta seneca del clan Tortuga, Handsome Lake *(Sganyadái:yo)*, cuyas visiones mezclan valores cuáqueros con tradiciones de la tribu.
- **Situación:** para 1848, parte de la tribu ha sido trasladada a Territorio Indio (Kansas), pero los senecas que logran conservar parte de su territorio en Nueva York rompen con la Confederación iroquesa, abandonando el sistema tradicional de jefes y fundando la Nación india Seneca, que emula la forma de gobierno de los Estados Unidos.

Durante la Guerra Civil muchos senecas luchan como voluntarios en el bando de la Unión. Ely Samuel Parker, diplomático, ingeniero y abogado seneca, se convierte en adjunto a Ulysses S. Grant durante el conflicto, llegando al grado de teniente coronel y es el redactor de los términos de rendición de los confederados en Appomattox.

Entre 1869 y 1871 el propio Parker se convierte en el primer comisionado nativo para Asuntos Indios, participando en numerosos tratados de paz con las tribus occidentales y denunciando la corrupción del sistema de reservas.

Shawnee

El nombre de esta tribu algonquina significa "sureño" y es una tribu a medio camino entre las tradiciones de las tribus de los bosques del este y los pueblos del Sudeste y las Llanuras. Sus territorios tradicionales están establecidos por todo el valle del Ohio. La mayor parte de la tribu es trasladada a Territorio Indio (Kansas) entre 1825 y 1833.

Es una tribu especialmente conocida por el jefe Tecumseh, que lidera una rebelión de diversas tribus en 1812 contra los jóvenes Estados Unidos.

- **Relaciones con otras tribus:** mantienen enfrentamientos con los chickasaws y sus vecinos iroqueses. Forjan alianzas y relaciones amistosas con cherokees y creeks.
- **Ceremonias:** las mujeres organizan la Danza del Pan en las temporadas de siembra y de cosecha. También celebran la ceremonia del Maíz Verde.
- **Situación:** perfectamente asentados en Kansas, donde siguen viviendo al modo tradicional, la mayor parte de la tribu combate del lado de la Unión durante la Guerra Civil. A la finalización de la misma, son trasladados en 1867 a la reserva cherokee de Oklahoma.

Tribus del Sudeste

Esta región abarca desde la costa del Atlántico hasta Texas, y desde el golfo de México hasta diferentes latitudes de los estados de Texas, Oklahoma, Arkansas, Misuri, Kentucky, Tennessee, Virginia Occidental, Maryland, Virginia y Carolina del Norte.

Las familias idiomáticas de los indios de estas latitudes incluyen la Caddoan (caddos), la Iroquesa (cherokees) y la Muskogi (chickasaws, choctaws, creeks y semínolas), además de la Atakapana (opelousas), Siouan (biloxis o santees) y Timucua (timucuas).

De entre las tribus nativas destacan las denominadas Cinco Tribus Civilizadas (cherokee, chickasaw, choctaw, creek y semínola), denominadas así al ser las primeras que el Gobierno de los Estados Unidos trata de asimilar, inculcando en ellas el concepto de propiedad privada, potenciando la actividad agrícola, la educación occidental y el cristianismo. Para ello se designan agentes gubernamentales que viven entre las tribus y les enseñan de forma práctica a vivir como los hombres blancos. Los indios, creyendo que así serán respetados por los colonos y podrán conservar sus territorios originales, adoptan rápidamente estas costumbres, incluyendo la posesión y uso de esclavos africanos hasta finalizada la Guerra Civil.

Asentamientos y organización

Las tribus de la región tienden a vivir en aldeas permanentes, rodeadas de sus campos de cultivo y casi siempre en los valles de los ríos o muy próximos a las fuentes de agua. En muchos casos (cherokees, choctaws, chicasaws o creeks) rodean sus poblados con empalizadas y los mantienen bien distanciados unos de otros para evitar la propagación de enfermedades. También es común que posean diferentes residencias para el verano y el invierno. Los edificios para el invierno son cabañas de quincha o hierba, circulares y enlucidas tanto en su interior como exterior. Para el verano construyen cabañas ligeras, con tejados de paja a dos aguas. Cada poblado cuenta, además, con un gran edificio social o ceremonial situado en una plaza pública.

Los semínolas representan un caso particular, ya que construyen sus asentamientos sobre islas de las marismas llamadas *hammock*, a las que sólo se puede acceder en canoa. Los

Ceremonia del Maíz Verde

Celebrada por numerosas tribus del Noreste y el Sudeste una vez al año, generalmente se realiza entre finales de julio y agosto (para la maduración de la segunda cosecha de maíz), caracterizándose por el ayuno, diversas danzas y ritos religiosos que pueden variar ligeramente entre las tribus. La idea común es que el maíz no se come hasta que se le ha dado el agradecimiento al Gran Espíritu. La ceremonia representa un nuevo comienzo, la renovación del espíritu de la tribu y el regreso del verano, además de dar las gracias por el maíz, la lluvia, el sol y una buena cosecha. Los ritos en sí mismos abarcan cuatro días, aunque pueden ser más con algunos preparativos previos.

Aunque puede haber algunas pequeñas diferencias entre tribus, en general los diferentes poblados y grupos de la tribu se reúnen el primer día para la ceremonia celebrando una comida con los restos de la última cosecha. Al final del día se celebran las primeras danzas sociales.

El segundo día se caracteriza por las danzas femeninas, con las que se purifica el suelo ceremonial y se enciende el fuego sagrado. El sacerdote entonces ofrece a la tribu una primera porción de los nuevos cultivos obtenidos junto a un poco de carne.

El tercer día se desarrolla la Danza de la Pluma, que se celebra para curar a la comunidad y tras ella los hombres se zambullen en un arroyo o fuente de agua cercano para luego pasar un tiempo juntos, aislados. Después de ello realizan nuevas danzas y finalmente acuden a sus hogares a disfrutar de la cena preparada por las mujeres. Las danzas y comidas se van alternando desde esa medianoche y duran hasta el amanecer del último día, en el que se realizan danzas sociales y de amistad y se celebran diversos juegos.

Un chamán que participa en la ceremonia del Maíz Verde recibe 20 puntos de tótem.

campos de cultivo suelen encontrarse en una isla diferente, a una distancia máxima de una jornada de viaje. A raíz de su enfrentamiento con el ejército de los Estados Unidos, cambian sus tradicionales cabañas de madera por *chikis*.

A nivel político, los poblados poseen cargos y organizaciones diferentes para la guerra y la paz (los creek incluso dividen estas tareas por poblados, contando con poblados rojos (guerreros) y blancos (civiles o de paz). El jefe civil (un cargo ocasionalmente hereditario) cuenta con el asesoramiento de un consejo, formado por los ancianos del poblado, y diferentes ayudantes y otros cargos para poder llevar a cabo sus decisiones. En ocasiones disponen de un chamán principal (como el *xinesi* de los caddos) común a todas las aldeas de la tribu y además chamanes concretos en cada aldea para realizar determinadas tareas.

Algunas tribus constituyen confederaciones, como los cherokees, choctaws y creeks, a veces con poblados que no mantienen la misma lengua, por lo que es común el uso de intérpretes y la lengua de signos cuando se reúnen a tratar temas comunes.

Todas las tribus poseen clanes matrilineales basados en animales totémicos que ayudan a conservar la continuidad cultural entre las distintas bandas o aldeas.

Los hombres cazan, hacen la guerra, construyen las casas y herramientas y ejercen como jefes y chamanes. Las mujeres trabajan los campos, recogen alimentos y cuidan a los niños pequeños. Las tareas artesanales pueden ser compartidas por ambos géneros.

Es común que una mujer y un chamán acompañen a las partidas de guerra. La primera suele encargarse de la alimentación de los guerreros, dar consejos y críticas, y decidir el destino de los posibles prisioneros (además de torturarlos cuando es preciso). El chamán interpreta constantemente los augurios (y si son malos, casi siempre el grupo vuelve a la aldea antes de alcanzar su objetivo) y se encarga de llevar el fardo de medicinas, realizar los rituales apropiados antes de la batalla y curar a los heridos.

Sustento

Los pueblos del Sudeste son eminentemente agrícolas, complementando sus cultivos con la caza, la pesca y la recolección. El maíz ocupa un lugar predominante junto a los tradicionales cultivos de arroz silvestre, frijoles, calabazas, girasoles y tabaco, pero también producen coles, limones, melones, naranjas, patatas, plátanos y remolachas.

Las mujeres recolectan bayas, castañas, cerezas, nueces y uvas mientras los hombres cazan ciervos, conejos, pavos y otras aves. La pesca de truchas y percas se realiza muchas veces lanzando cáscara triturada de nuez verde al agua para atontar a los peces y facilitar su captura. Los chickasaws, además, también cazan bisontes y los semínolas y algunos pueblos de las zonas pantanosas consumen habitualmente carne de caimán y tortuga.

Artesanía y comercio

Algunas tribus, como los cherokees y los creeks, son expertos en el trabajo y el tallado de la madera, destacando las pipas, herramientas y máscaras ceremoniales. La cerámica es dominada especialmente por los caddos, que realizan todo tipo de recipientes y objetos que destacan por su acabado pulido y sus elaborados diseños en color rojizo. Chickasaws y choctaws son expertos en el arte de la cestería, utilizando sobre todo caña para realizar recipientes y cestas estancos. Los semínolas son destacados tejedores que realizan características prendas de coloridos retales y hábiles constructores de cayucos.

Existe una intensa actividad comercial entre las tribus de la región y muy especialmente entre miembros de una misma confederación (como las diferentes tribus cree). Para comerciar a todo lo largo del bajo Misisipi, en general se utiliza una mezcla de la lengua choctaw con el lenguaje de signos.

Entre los productos más preciados que exportan las tribus de la región se encuentra la sal y la madera de naranjo de Luisiana de los caddos, con la que pueden fabricarse excelentes arcos, el azúcar y el almíbar cherokees y las pieles de caimán, nutria y llamativas plumas de aves de los semínolas.

Los productos más demandados son los abalorios, el algodón, el color bermellón, las pipas de piedra de talco de Minnesota, las turquesas y las características herramientas de metal y productos del hombre blanco.

Llegada del hombre blanco

Los europeos comienzan a transitar por el Sudeste desde 1519 (Juan Ponce de León) y los nativos pronto comienzan a sufrir el efecto de las enfermedades extranjeras y el robo de recursos. Los efectos sobre la cultura de los indios de estas tierras se intensifican hasta mediados del siglo XVIII cuando las tensiones entre las potencias coloniales y el tráfico de pieles (de ciervo, en este caso) acentúan los cambios en sus modos de vida. La cada vez mayor escasez de ciervos obliga a algunas tribus a criar ganado

y las nuevas relaciones comerciales incluyen, en muchos casos, el tráfico de esclavos (con tribus comprando o vendiendo indistintamente).

Tras el nacimiento de los Estados Unidos, los creeks son el primer pueblo en comenzar a ser "civilizado" y pronto les siguen los cherokees, chickasaws y chocktaws. Algunos adoptan formas de gobierno siguiendo el modelo estadounidense, tienen leyes escritas, fuerzas policiales, mano de obra esclava para sus explotaciones agrícolas e incluso abrazan el cristianismo, pero no sirve de mucho. A pesar de ello, los desplazamientos y enfrentamientos son constantes (como la guerra creek de 1811) hasta la década de 1830, cuando todas las tribus son forzadas a partir hacia el recién creado Territorio Indio, sufriendo enormes penalidades durante el proceso.

Mientras tanto, desde el inicio del siglo XIX La Florida se convierte en una especie de refugio al que acuden bandas y grupos de indios que se niegan a los traslados, y esclavos huidos de plantaciones. Los diferentes roces y la naturaleza "protectora" del territorio proporcionan la excusa que necesita el expansionista Gobierno estadounidense para realizar una serie de incursiones sobre el territorio, todavía español, que se conocen como la Primera Guerra Semínola (1816–1818) y que culmina con la compra final del territorio por los Estados Unidos en 1819.

Durante las tres décadas siguientes se produce un continuo estado de guerra entre el nuevo "propietario" de La Florida y los nativos, en la llamada Segunda Guerra Semínola. Aunque algunos semínolas son enviados al Territorio Indio, ciertos grupos siguen combatiendo de forma intermitente desde los pantanos y los incidentes se reavivan con fuerza en 1855.

Finalizada la Guerra Civil, las tribus de Territorio Indio se someten a los Estados Unidos, liberando sus esclavos, que en algunos casos (cherokees) son adoptados como miembros de la tribu. Desde 1865, en general, las tribus del Sudeste residen pacíficamente en sus reservas hasta que éstas son disueltas alrededor de 1890.

Caddo

Esta tribu seminómada se esparce a lo largo del río Rojo y sus afluentes por Luisiana, Arkansas y el este de Texas.

Es una de las pocas tribus del Sudeste que no apoya a la Confederación durante la Guerra Civil y es habitual que el ejército emplee exploradores caddos durante las guerras contra los indios de las Llanuras.

- **Relaciones con otras tribus:** alternan periodos de buenas relaciones comerciales con escaramuzas y enfrentamientos (casi siempre para ganar prestigio o mostrar su valor) con osages, chickasaws, choctaws, comanches y kiowas.
- **Ceremonias:** el fuego es un elemento sagrado y cada casa debe mantener uno constantemente encendido. utilizan y construyen grandes tambores sagrados, que son tocados por varios hombres, y se convierten en elementos imprescindibles de las ceremonias. La mayoría de los ritos importantes giran alrededor de las actividades agrícolas.
- **Situación:** tras haber sido reubicados en Texas, los continuos problemas con los colonos angloamericanos terminan por provocar su expulsión violenta en 1850 al Territorio Indio (Oklahoma), donde terminan por ser confinados en la reserva del río Washita en 1859.

Al desatarse la Guerra Civil, no participan en ella y la mayoría se marcha a Kansas, regresando a la reserva en 1868 y permaneciendo en ella de forma pacífica e incluso colaborando con el hombre blanco.

Cherokee

Esta poderosa tribu de lengua iroquesa procede de las regiones de las montañas de Allegheny que comprende el sudoeste de Virginia, el oeste de las dos Carolinas, el norte de Georgia, el este de Tennessee y el noreste de Alabama. Se llaman a sí mismos *Tsărăgĭ* (gente de las cuevas). En general, los cherokees valoran la generosidad y la armonía, pero, en ocasiones, cuando finalizan una expedición de guerra, suelen dejar en territorio enemigo una maza de guerra grabada con las hazañas realizadas, que sirve tanto para mostrar su valor como de advertencia venidera.

- **Relaciones con otras tribus:** sus enemigos tradicionales y más constantes son los creeks y shawnees. Suelen establecer pactos y alianzas con los chickasaws.
- **Ceremonias:** adoran principalmente al sol y la mayoría de sus ritos tienen que ver con las cosechas, celebrándolos todos los años de marzo a noviembre. La Danza del Maíz Verde es el rito más importante, pero, además, una vez cada siete años realizan la danza Uku, que es una ceremonia especial de acción de gracias.
- **Situación:** en la década de 1840 gran parte de los cherokees se encuentran en Territorio Indio, aunque algunos huidos permanecen ocultos en las montañas de Carolina del Norte. Los que logran sobrevivir al traslado pronto adoptan una nueva constitución y reestablecen sus granjas, instituciones y escuelas viviendo a la manera del hombre blanco. Siguen manteniendo mano de obra esclava para sus explotaciones e incluso contratan cazadores de esclavos para capturar a los que se fugan.

Durante la Guerra Civil la mayoría de la tribu se alinea claramente con la Confederación, con la esperanza de poder conservar su mano de obra esclava tras el conflicto.

En 1872 es muy sonada la masacre de Goingsnake. Durante un juicio al cherokee Ezequial "Zeke" Proctor, que mantiene una grave disputa con otra familia de la tribu, los asistentes se enzarzan en un intenso tiroteo que acaba con la vida de ocho *US marshals* y tres ciudadanos cherokees.

Chickasaw

Ubicados originalmente en el norte de Misisipi, los chickasaws son conocidos por ser bravos guerreros (aunque muy supersticiosos), independientes y especialmente hostiles con sus vecinos, con los que mantienen serias reclamaciones territoriales (especialmente alrededor de los ríos Ohio y Tennessee o el río Savannah en Georgia).

A pesar de ser una tribu generalmente belicosa, el carácter chickasaw otorga gran importancia a la hospitalidad y a la generosidad con los necesitados. Son grandes bailarines y muy aficionados a todo tipo de juegos y apuestas.

- **Relaciones con otras tribus:** sus oponentes tradicionales y más encarnizados son los choctaws y los caddos, mientras

El Territorio Indio

Conforme se va produciendo la llegada de nuevos colonos a todos los territorios nativos, el contacto cultural se multiplica y con él los conflictos. Por ello, el Gobierno estadounidense decide, en la década de 1820, ubicar a todas las tribus en una extensa zona en los territorios vírgenes al oeste del Misisipi. Su objetivo es, por un lado, confinar a los nativos en un territorio permanente donde no puedan establecerse los colonos y, por otro, hacerse con las originales tierras de los indios en el este para aumentar los asentamientos blancos. El proyecto se materializa entre 1825 y 1834 cuando el Gobierno de Estados Unidos se otorga el derecho a poner en cuarentena a los indios con el objetivo de "civilizarlos".

La extensión inicial del llamado Territorio indio (hasta 1854) abarca desde el río Rojo hasta el Misuri, discurriendo por Arkansas, Misuri e Iowa, lo que en esa época es, prácticamente, el límite occidental de los Estados Unidos.

A pesar de su denominación, lo cierto es que no existe una autoridad o gobierno central indio en el territorio ni tampoco llega a ser considerado parte oficial de los Estados Unidos. Cohabitan tribus de las más diversas procedencias limitando unas con otras, cada una con sus propias costumbres, formas de gobierno y peculiaridades, lo que supone una inestable convivencia. Además, algunas tribus de las Llanuras, como sioux, cheyenne, arapaho, kiowa y comanche, tienen también varios encontronazos con las nuevas tribus al actuar cerca del territorio. A eso se añade el paso temporal de colonos siguiendo las rutas de Oregón o Santa Fe durante la fiebre del oro en California (1849), lo que incrementa la inestabilidad de la región.

En teoría, el territorio otorgado a los indios se considera inalterable y los colonos blancos no pueden establecerse en él ni adquirir tierras. Esta tendencia comienza a cambiar a partir de la década de 1850 debido al creciente interés por crear las rutas ferroviarias transcontinentales. Rápidamente, las tribus localizadas en el norte del territorio son disuadidas de renunciar a sus derechos y estas tierras se convierten en 1854 en los estados de Kansas y Nebraska, dejando de formar parte del Territorio Indio. En 1862 el Gobierno decide abrir el territorio a los colonos y permite que cualquiera que resida al menos cinco años en el mismo pueda escriturar a su nombre hasta 64 hectáreas de terreno. Nada más finalizada la Guerra Civil, se aplican las leyes de la Reconstrucción sobre los indios cuando se cree conveniente (con la excusa de que algunas tribus pelean por la Confederación durante la contienda) y el Gobierno se apropia de las tierras en Kansas de aquellas tribus que aún permanecían allí reubicándolos, de nuevo, en un cada vez más reducido Territorio Indio.

A partir de 1880 una nueva oleada de colonos oportunistas, apoyados por los intereses de ferrocarriles, bancos y comerciantes, restan tierras a los nativos. Además, para terminar de romper la unidad de las tribus, en 1887 el Gobierno facilita que cada indio pueda vender, a título individual, su porción de tierra a los colonos; como resultado, para 1889 casi un millón de hectáreas se ha vendido a precios ínfimos y en 1890 se crea el territorio de Oklahoma con las tierras liberadas.

Aunque tratados originales prometen a las tribus poseer estos asentamientos a perpetuidad, tozudamente el hombre blanco cambia la ley a su antojo. En 1907 lo que queda del Territorio Indio, incluida la ubicación original de los choctaws, desaparece por completo, pasando a formar parte de forma definitiva del estado de Oklahoma.

El sendero de las lágrimas

En 1830 el presidente Andrew Jackson (apodado por los indios con motivo, "Cuchillo Afilado") firma el acta para reubicar a las tribus del Este en el llamado Territorio Indio. Para entonces y tras más de cien años de contacto las tribus del Sudeste ya se han adaptado a la cultura europea, logrando educación y cierto equilibrio entre tradición y progreso. Una parte de los nativos, los cherokees, apela la decisión en los tribunales y gana el contencioso, pero Jackson ignora el resultado y ordena al ejército trasladar a los indios igualmente.

Los choctaws son los primeros en marcharse, cediendo todas sus tierras en Misisipi, y aunque algunos tratan de resistir y se refugian en lugares remotos de Misisipi y Luisiana, la mayoría comienzan a ser trasladados por el ejército entre 1831 y 1834 en grupos de 500 a 1.000 individuos. La marcha se realiza prácticamente a pie y sin apenas suministros, sufriendo además el ataque de bandidos y los escasos escrúpulos de los comerciantes, que a lo largo de la ruta les venden pertrechos a precios desorbitados. Como resultado, al menos la cuarta parte de la tribu muere antes de alcanzar el territorio y los que logran llegar deben luchar por establecerse sin recursos y rodeados de otras tribus locales hostiles.

Las demás tribus parten en condiciones similares. Los creeks se encuentran divididos y se producen numerosas tensiones y conflictos internos hasta que en 1836 se reubica a la fuerza a toda la tribu, de la que perece casi la quinta parte.

Los chickasaws, que ya habían sido trasladados en 1818, son desplazados entre 1832 y 1834. Al tener que realizar un viaje más corto desde sus actuales ubicaciones en el noroeste de Misisipi y Arkansas, sufren algo menos en su viaje, pero el cólera se ceba con ellos tras su establecimiento en las nuevas tierras mermando considerablemente su población.

Los semínolas logran resistir hasta 1842 combatiendo una guerra de guerrillas desde los pantanos de Florida (y aún hoy no se han rendido oficialmente). Finalmente se trasladan unos 3.000 individuos, pero a un coste altísimo para el Gobierno: un soldado muerto por cada dos indios trasladados al Territorio.

Los cherokees, tras ser ignorada su victoria en los tribunales, ven cómo sus posesiones son saqueadas y sus tierras liquidadas a precios ridículos por gente sin escrúpulos. La milicia de Georgia, junto al ejército, construye empalizadas para encerrarlos antes de ser trasladados, y aunque algunos logran escapar a las montañas de Carolina del Norte, la mayoría son trasladados en dos tandas. La primera en el caluroso verano de 1838 y el resto en el invierno. De nuevo mal alimentados y sin suministros adecuados, 4.000 cherokees mueren en la penosa ruta y ni siquiera se les permite enterrar a los muertos. Es su ignominioso traslado el que recibe el nombre de "El sendero de las lágrimas", que acaba por extenderse al sufrimiento y traslado forzoso de todas las tribus indias desplazadas.

que con los cherokees alternan alianzas (generalmente contra los shawnees) con otros de enfrentamiento. Una vez en Territorio Indio son especialmente hostigados por los comanches.

- **Ceremonias:** el fuego sagrado es la manifestación del creador y siempre se mantiene un fuego encendido en la tribu. La ceremonia más importante es la del Maíz Verde, como expresión de gratitud a una exitosa recogida de la cosecha.
- **Situación:** para 1848 la tribu chickasaw ya lleva desplazada en Territorio Indio (Oklahoma) más de diez años, logrando reestablecer una próspera actividad agrícola gracias a la ayuda de sus esclavos, pero habiendo perdido ya gran parte de su cultura tradicional.

  En 1850 desarrollan una constitución propia y en 1855 se establece oficialmente su reserva, en la que disponen de escuelas, tiendas, molinos e incluso su propio periódico.

  Al estallar la Guerra Civil son los primeros en aliarse con los confederados. Tras la derrota, a diferencia de otras tribus del Sudeste, los chickasaws no adoptan a sus esclavos liberados.

Choctaw

Proceden del centro y sur de Misisipi y son un pueblo de hábitos sedentarios con una gran dedicación a las labores agrícolas, construyendo incluso graneros para almacenar sus cosechas. El territorio choctaw está dividido en tres o cuatro zonas, cada una con un jefe y un consejo al frente al que acuden los jefes de los poblados para discutir y tomar las decisiones.

De tendencias pacíficas, no eluden el combate si es preciso, pero la victoria no se valora a cualquier precio. Suelen dividir el botín capturado entre las familias de los guerreros caídos.

- **Relaciones con otras tribus:** sus enemigos tradicionales son los chickasaws y los creeks, y comercian con la mayoría de las tribus del Sudeste.
- **Ceremonias:** adoran principalmente al sol y al fuego y, según su mitología, emergieron al mundo a través del montículo Nanih Waiya (Misisipi) después de los creeks y los cherokees. Su celebración más importante es la ceremonia del Maíz Verde, en verano.
- **Situación:** en 1848 una parte de la tribu, que ya lleva más de veinte años adoptando muchos de los hábitos de los blancos, se convierte al Baptismo (lo hacen al completo en 1890), y mantienen granjas prósperas, escuelas y un gobierno constitucional que es reconocido en 1855. Para estas fechas, unos pocos continúan ocupando "ilegalmente" sus antiguos territorios, viviendo según su manera tradicional, pero entrando en rápida decadencia.

  Como poseedores de esclavos para trabajar sus tierras, luchan del lado confederado durante la Guerra Civil y a su término son obligados a pagar por el traslado de los esclavos liberados (aquellos que no son adoptados por la tribu).

  Entre 1870 y 1872 sus tierras ven la llegada del ferrocarril con la construcción de la línea Misuri-Kansas-Texas, que también atraviesa las reservas de creeks y cherokees.

Creek

Los creeks, cuyo nombre reciben de los ingleses debido a los numerosos arroyos que surcan su territorio (*creek* en inglés se traduce por arroyo o riachuelo), disponen originariamente de más de cincuenta poblados en su territorio sobre la frontera entre Alabama y Georgia (en los ríos Coosa, Tallapoosa y Chattahooche). No son una única tribu sino una confederación de varias que constituye la organización política más sofisticada al norte de México. Aunque cohabitan distintos idiomas y costumbres, de un modo u otro la lengua y la cultura de los pueblos fundadores acaban por ser dominantes.

Los creeks combaten fundamentalmente por honor y venganza. Los combatientes se dividen en cuatro categorías según sus méritos: pequeños, veteranos, jefes de guerra y grandes guerreros, y los de más alto rango tienen derecho a un asiento en las reuniones del consejo.

- **Relaciones con otras tribus:** entre los enemigos frecuentes se cuentan los choctaws y, ocasionalmente, los cherokees. Los creeks mantienen una estrecha relación y alianza con los semínolas, a los que se unen en su constante resistencia contra la expansión del hombre blanco.
- **Ceremonias:** se relacionan fundamentalmente con las cosechas y se realizan en la plaza pública, siendo la del Maíz Verde la ceremonia más significativa. Antes de la mayoría de las reuniones del consejo y de los ritos es costumbre beber la "bebida negra" a modo de purificación.
- **Situación:** ubicados desde 1836 en las tierras entre los ríos Canadiano y Arkansas (Territorio Indio), a lo largo de las siguientes décadas los supervivientes aceptan escuelas misioneras, comienzan a cristianizarse y reestablecen sus poblados y granjas con moderado éxito. En 1856 deben compartir parte de su reserva con los semínolas llegados desde Florida.

  Durante la Guerra Civil diferentes facciones tribales toman partido por uno u otro bando, y tras la misma, se producen nuevas cesiones de tierras obligatorias (casi la mitad de sus dominios) de las que tampoco se libran los grupos aliados con la Unión.

  En 1867 adoptan una constitución escrita, que se mantiene el resto del siglo XIX, y que establece un jefe principal y uno secundario, un poder judicial y dos cámaras legislativas (la Casa de los Reyes y la Casa de los Guerreros) donde hay representantes del pueblo tribal.

Semínola

Esta tribu ubicada en La Florida surge a partir del siglo XVII de la unión de las tribus locales con grupos procedentes de Georgia y Alabama (oconee, creek, hitchitis, apalaches, mikasukis, yamasis y tequestas, por citar los principales) que acuden al territorio escapando de la presión colonial. La mayoría comparten raíces culturales comunes (muchos la lengua muscogui), pero sobre todo una persistente resistencia a la conquista y la asimilación, por lo que se autodenominan *yat'siminoli* (el pueblo libre), que procede de la adaptación del término español *cimarrón* (salvaje, no domesticado) con el que tradicionalmente llaman a los esclavos africanos huidos. Los norteamericanos, en el siglo XIX, ante la feroz oposición de estas tribus, las identifican genéricamente como "semínolas".

- **Relaciones con otras tribus:** los semínolas centran su belicosidad en resistir la invasión de los hombres blancos y evitar el desplazamiento de sus territorios tradicionales.

  Debido a su origen común, tienen una relación estrecha y especial con los creek, formando alianzas y participando en ocasiones en sus consejos. El idioma creek es el dominante entre los semínolas, que reciben numerosos refugiados de esta y otras tribus a partir de 1814.

Semínolas negros

La Florida española pronto se convierte en tradicional refugio para esclavos e indios que huyen, bien de las plantaciones de Carolina del Sur y Georgia, bien del empuje colonial en los territorios próximos. Los españoles, desde finales del siglo XVII, conceden tierras en el territorio y ofrecen libertad a los esclavos huidos a cambio de contar con ellos como aliados en la defensa del territorio. Por ello, al principio, muchos forman milicias de voluntarios en la región de San Agustín, contribuyendo a fundar asentamientos importantes como, por ejemplo, Fuerte Mosé en 1738, la primera ciudad negra libre de Norteamérica.

Posteriormente, especialmente durante la Revolución Americana, numerosos esclavos fugados buscan refugio en las zonas vírgenes de La Florida cohabitando con los semínolas. Los nativos conceden una gran autonomía a estos huidos y permiten su integración total en la tribu. A cambio de la protección de los indios, los fugados pagan un tributo anual a la tribu, pero son tratados como iguales. Estos grupos también adoptan la vestimenta india y la agricultura comunal, pero mantienen sus propias creencias religiosas, mezcla de sus orígenes africanos y el cristianismo, así como su propio idioma.

Muchos de estos semínolas negros acaban alcanzando un prestigio y función importantes dentro de la tribu como guerreros e intérpretes (muchos hablan inglés, español, muscogui y criollo) debido a su conocimiento previo sobre las costumbres y tácticas de los hombres blancos.

- **Ceremonias:** similares a los creeks, con su versión de la ceremonia del Maíz Verde, que además de para agradecer la cosecha, como purificación y regeneración, sirve también para unificar la tribu.
- **Situación:** tras resistir los intentos de desplazamiento al oeste en las dos primeras Guerras Semínolas, para 1848 sólo una pequeña parte de la tribu ha sido realojada en Territorio Indio. El resto continúa resistiendo con éxito al ejército gracias a sus tácticas de guerrilla en los pantanos.

  Los ataques a colonos y agentes gubernamentales se vuelven a acentuar en la Tercera Guerra Semínola de 1855 a 1858 (ver 'Guerras indias', pág. 316). Gracias a la intercesión de algunos de los jefes residentes en Oklahoma unos pocos de estos resistentes acaban por aceptar el traslado, pero un núcleo de unos 300 semínolas continúan invictos en La Florida.

  En 1856 a los semínolas de Oklahoma se les asigna una franja de tierra al oeste de la reserva creek y en 1866 se asientan definitivamente en el llamado Condado Semínola de Oklahoma, donde acaban formando catorce bandas, incluyendo dos de semínolas negros.

Tribus del Sudoeste

Caracterizada por un clima especialmente árido, la región del sudoeste arranca desde la mitad inferior de Utah y Colorado adentrándose hacia el sur a través de Arizona y Nuevo México.

Es un territorio especialmente hostil, donde escasea la caza y el alimento, tienen su hogar dos estilos de vida nativos muy diferentes: por un lado, los granjeros sedentarios descendientes de las culturas Hohokan, Anasazi y Mogollón, establecidas desde tiempos remotos, de lengua uto-azteca (pueblos, papagos y pimas) o yuma (mojaves y yumas), y por otro, las nómadas y belicosas tribus de lengua atabascana llegadas más tarde desde el norte (apaches y navajos).

Asentamientos y organización

En general, las tribus del Sudoeste no poseen una gran estructura política ni grandes asentamientos, aunque existe una gran diversidad entre ellas.

Las aldeas de los indios pueblo se ubican en la parte superior de las mesas, con casas que siguen la tradición de los antiguos edificios anasazi de la región (ver el apartado 'Viviendas', pág. 276) y se disponen generalmente en largas filas que irradian desde la plaza central de la aldea. En cada edificio viven, en diferentes habitaciones, una familia extendida, y cuando es necesario realizar una ampliación, ésta siempre se añade por encima o por detrás de sus habitaciones originales.

La figura principal de las tribus pueblo es el cacique, que además de como jefe, ejerce como líder religioso. Sus clanes totémicos son matrilineales y poseen y trabajan la tierra. Disponen de multitud de sociedades sagradas (como las kachinas, sociedades masculinas y femeninas, sociedades guerreras, de sanadores o la de los payasos) que cuentan con un importante peso específico dentro de la tribu y son los celosos guardianes de unas prácticas religiosas que, en algunos casos, incorporan elementos católicos debido a la influencia española.

Los mojaves utilizan viviendas rectangulares de tablones (álamo o secuoya) y suelen ubicar sus poblados siempre cerca de sus campos de cultivo. Es muy común que sus casas incorporen una ramada. Sin una elaborada estructura, la sociedad mojave es patrilineal y gira alrededor de la familia extendida. La tribu se estructura en tres grandes grupos compuestos por bandas y aldeas, cuyos jefes adquieren influencia mediante revelaciones y una buena oratoria, compartiendo su poder con los jefes de guerra, subjefes de banda y chamanes.

Pimas y papagos se caracterizan por residir en colonias estables y estacionales de *wickiups*, muchas veces protegidos del viento por anillos de piedra, pasando los inviernos en las montañas, junto a los arroyos y desplazándose al desierto en verano, cuando los ríos que bajan de la sierra hacen florecer sus recursos. Sus aldeas cuentan con un jefe civil, un "guardián del humo" o líder ceremonial y otros chamanes menores que, generalmente, configuran el consejo local. La sociedad se divide en los grupos de guerra y de paz (hormigas rojas y hormigas blancas) y, a su vez, en clanes de carácter patrilineal. Los pimas, además, cuentan con un consejo tribal compuesto por los jefes de todas las aldeas que eligen a un jefe de toda la tribu con potestad en lo referente a la planificación de cosechas y defensa contra posibles enemigos.

La mayoría de los peligrosos apaches habitan campamentos *(go-tahs)* formados por varias familias que viven en *wickiups* cónicos y sin ventanas, con la puerta de la vivienda orientada siempre hacia el este para recibir el sol naciente y, con él, la buena fortuna.

Los apaches son muy celosos de su libertad y disfrutan viviendo con absoluta independencia, por lo que su organización tribal es rudimentaria. La unidad social principal es el grupo familiar extenso y la mayoría de los campamentos o bandas apaches poseen de dos a cinco familias, lideradas por un jefe independiente, responsable de su bienestar y cuya autoridad emana de la persuasión y el prestigio personal. En periodos de emergencia o peligro varios líderes pueden elegir en consejo a

un jefe principal, pero en general la absoluta igualdad impera entre los apaches y cada individuo es dueño de sí mismo.

Los navajos viven en pequeñas aldeas de *hogans* que se diseminan por grandes áreas y donde se agrupan unas pocas familias extensas. Como en el caso de los apaches, la puerta mira hacia el este y se considera algo más que un sitio para comer y dormir, un auténtico regalo de los dioses que ocupa también un lugar en el mundo sagrado. Algunos *hogans* incorporan un porche, a cuya sombra se suele desayunar, trabajar o simplemente conversar.

Es también una tribu muy individualista y no tienen un verdadero sistema de autoridad formal. Tradicionalmente se organizan en bandas independientes compuestas de varios clanes matrilineales y lideradas por un jefe vitalicio, pero sin poder coercitivo, ya que las decisiones se toman por consenso. En determinados momentos también existen jefes de clan y de guerra. A partir de su vida en las reservas, la organización por bandas desaparece, pero en ese momento los cantantes (respetados sacerdotes y hombres medicina) actúan como líderes y jueces, arbitrando las disputas internas.

En las tribus de agricultores tanto los hombres como las mujeres se dedican al cultivo de la tierra y reparten de la forma tradicional el resto de tareas, como en las demás tribus. Los hombres se encargan de la guerra, la caza, la construcción de viviendas y herramientas (los hombres navajos también del trabajo con la plata), la sanación y el liderazgo político y religioso. Las mujeres recolectan comida y leña, tejen y trabajan la cerámica y se ocupan del cuidado del hogar y los niños, aunque en el caso de las apaches también pueden participar en la toma de decisiones políticas y ejercer como sanadoras o líderes religiosas.

Sustento

Las tribus agrícolas sedentarias (pueblos, hopis, pimas y mojaves) son cultivadores de calabazas, frijoles, maíz, melones, melocotones y uvas en campos situados a orillas de los ríos o mediante el regadío con redes de canales de varios kilómetros de longitud. Algunos, como los pimas, son incluso capaces de obtener dos cosechas al año. Muchos incorporan el trigo y el algodón por influencia de los españoles y crían sus propios rebaños de pavos, ovejas, reses, caballos y mulas. Además, la caza de ciervos y conejos, así como la recolección de frutos secos y bayas complementan su dieta. Los mojaves son también expertos pescadores con redes y cestas, convirtiendo el pescado en parte esencial de su alimentación.

Los papagos, apaches y navajos son pueblos inicialmente nómadas que viven de la caza (antílopes, ciervos, conejos y los kiowas apache también bisontes) y la recolección (agave, bayas, brotes de cactus, cebollas silvestres, frutos de cactus, mezquite, miel, nueces o patatas silvestres). Además, los papagos ocasionalmente realizan cultivos de alubias, guisantes y sandías aprovechando los terrenos anegados por torrentes de lluvia y los apaches suelen recurrir habitualmente al saqueo del ganado de otras tribus para completar sus reservas de carne. Por su parte, los navajos, tras la influencia con los indios pueblo, se centran en un exitoso pastoreo de ovejas y cabras, de forma que no son tan dependientes del entorno o el pillaje para mantenerse.

Artesanía y comercio

Todas las tribus dominan la cestería realizada con yuca, sauce y garra del diablo, y muchas también el arte de la cerámica. Los indios pueblo suelen trabajar con arcilla blanca y fina mientras que los mojaves suelen utilizar acabados con colores amarillo-ocre, y los apaches prefieren los tonos negros y grises.

Destacan especialmente la calidad de los tejidos de algodón de pimas y papagos, el curtido de pieles y la fabricación de arcos compuestos de los apaches, los cayucos mojaves o las mantas de lana y el exquisito trabajo con la plata de los navajos.

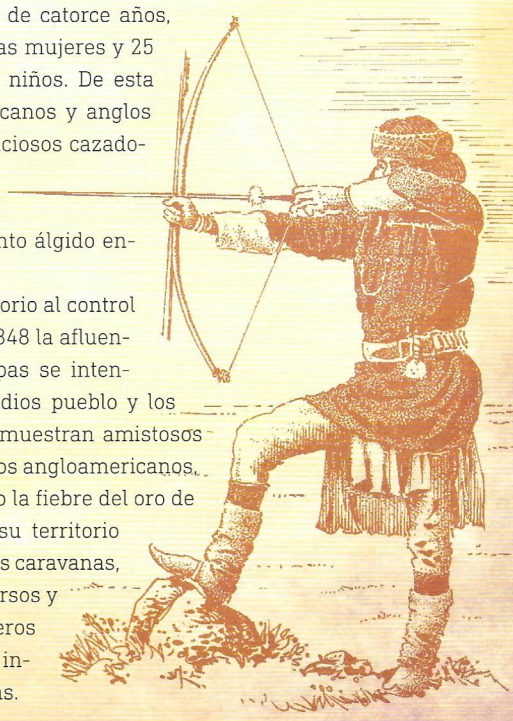
Además de los habituales intercambios entre tribus de la región, también llegan suministros desde otros territorios, como los caballos comanches, las conchas y plumas especiales llegadas del Pacífico o las turquesas del golfo de México.

Llegada del hombre blanco

Los españoles llegan al territorio en el siglo XVI e introducen la ganadería, los caballos, el algodón y los textiles, el cultivo de cereales y las herramientas de metal, además de traer consigo toda una serie de epidemias que, en menos de un siglo, merman las poblaciones nativas considerablemente. Rápidamente, el pago de tributos, la conversión religiosa forzosa y el uso de los nativos como esclavos provocan graves conflictos (como la revuelta de los pueblo de 1680) en los que ya destacan los apaches como formidables oponentes.

Aunque muchas tribus acaban por ser pacificadas, la frecuencia y ferocidad de las incursiones apaches contra los españoles aumenta durante el siglo XVIII con los chiricahuas, mescaleros y mimbreños saqueando las principales rutas de Arizona, Nuevo México, Sonora y Chihuahua.

La situación sigue igual cuando el territorio pasa a manos de México en 1821 y muchos indios pueblo ayudan a los soldados protegiendo la ruta de Santa Fe de las incursiones de apaches, navajos (que ya se han convertido en expertos ovejeros) y comanches procedentes del sur de las Llanuras cuyo principal propósito es hacerse con el ganado y, sobre todo, los caballos, de los ranchos mexicanos. Los apaches occidentales, chiricahuas y mescaleros actúan con dureza en Nuevo México y Sonora por lo que el Gobierno mexicano responde con una campaña de exterminio, ofreciendo entre 100 y 150 pesos por cabelleras de varones apaches de más de catorce años, 50 pesos por las de las mujeres y 25 pesos por las de los niños. De esta forma, muchos mexicanos y anglos se convierten en codiciosos cazadores de caballeras. El odio hacia los mexicanos alcanza su punto álgido entre 1830 y 1840.



Tras pasar el territorio al control estadounidense en 1848 la afluencia de colonos y tropas se intensifica. Aunque los indios pueblo y los pimas y papagos se muestran amistosos y colaboradores con los angloamericanos, los mojaves ven cómo la fiebre del oro de California convierte su territorio en lugar de paso de las caravanas, abusando de los recursos y provocando los primeros ataques a colonos e intervenciones de tropas.

A ello se suman las tradicionales partidas de pillaje de navajos y apaches, que no están dispuestos a modificar sus modos de vida, y las sucesivas invasiones y desplazamientos de territorios de los blancos, convirtiendo todo el Sudoeste en un auténtico polvorín y un quebradero de cabeza para los Estados Unidos durante toda la segunda mitad del siglo XIX.

Apache

Sin duda uno de los pueblos indios más notables y simbólicos. Pocos en número, pero obstinadamente determinados a conservar su preciada libertad, resisten con éxito todos los intentos de conquista utilizando tácticas de guerrilla y una resistencia y capacidad de sacrificio sin igual, escribiendo las páginas más legendarias de las guerras indias de los territorios del Sudoeste.

Denominados a sí mismos como "el pueblo" (*Nde*) en su lengua atascana original, los primeros apaches llegan a sus actuales territorios entre 1300 y 1500, desplazando a algunas tribus locales.

Guerreros apaches

Los apaches nacen y se crían para el combate. Todos los extraños son considerados enemigos a priori. Todo en la vida del apache va encaminada a agudizar sus sentidos, desarrollar su potencia y resistencia física y dominar el uso de las armas. Cuando el joven se considera preparado participa en las incursiones, esperando que se comporte como un buen guerrero, aprenda de los veteranos y cumpla todas las tareas que se le asignen. Si lo hace correctamente, después de cuatro incursiones es aceptado como guerrero. Los que se niegan o son rechazados por no ser aptos son tratados con desprecio. Este proceso crea magníficos combatientes con una resistencia asombrosa. En cuanto aprenden a utilizar el caballo para algo más que para llenarse la panza, su movilidad y su poderío militar se vuelven temibles, al convertirse en excelentes jinetes.

Las incursiones son frecuentes con el principal objetivo de robar caballos o ganado y no se consideran en realidad actos de guerra. Son excelentes rastreadores y pueden obtener gran información sobre sus presas sólo por las huellas o el terreno. Los apaches son astutos y no muy amigos de las heroicidades. Si no logran la ventaja sobre el enemigo con sigilo, rara vez se arriesgan a la batalla. Sólo estando acorralados o cuando peligran las mujeres y los niños se entregan a la imprudencia. El apache herido es el más peligroso.

Sin embargo, contra lo que pueda parecer, los apaches sólo van a la guerra por venganza. Si un guerrero muere, sus parientes maternos deben vengar su muerte. El jefe del grupo local del fallecido organiza una reunión y se celebra una ceremonia con bailes y discursos entre todos lo que se unen a la partida de guerra. En estos casos siempre incluyen al menos un hombre medicina para alentar el comportamiento adecuado y predecir el resultado. Los niños capturados son generalmente adoptados por la tribu, pero si capturan a un adulto, éste se entrega a las mujeres de la familia del guerrero muerto para ser torturado y ejecutado.

Para comunicarse y coordinarse utilizan señales de humo; algunas son comunes para todas las bandas, pero otras son propias de una banda en concreto. Por ello, llevan siempre consigo utensilios para hacer fuego de forma rápida.

El nombre "apache" se cree que es una variante del término de las tribus zuñí para identificar al "enemigo". Estos nuevos pobladores abrazan sus nuevas condiciones de vida y vagan por las montañas y desiertos por elección propia, sin ningún deseo de abandonar su vida nómada. Según las localizaciones por donde se reparten, se identifican varios subgrupos.

Chiricahuas: se sitúan en las montañas del mismo nombre del sur de Arizona.

Jicarillas: nombrados de esa forma por los españoles debido a su habilidad para fabricar pequeñas vasijas de cestería. Deambulan en el noreste de Nuevo México y sur de Colorado.

Lipán y kiowas apache: estos dos grupos se relacionan más con el estilo de vida del sur de las Llanuras que con la típica cultura del Sudoeste. Los primeros se localizan en parte de Texas, Nuevo México y Colorado mientras que los segundos se encuentran en el sur de Oklahoma y parte de Texas.

Mescaleros: ubicados en el centro y sudeste de Nuevo México y el oeste de Texas. Se llaman así por la costumbre que poseen de usar mezcal para la comida.

Apaches occidentales: agrupan las bandas de tontos, coyoteros y piñaleños con base en la cuenca del Tonto y en la Sierra Blanca y las Montañas Pinal.

Los grupos de incursión apaches normalmente forman parte del mismo campamento, pero también pueden unirse varios *gotahs* para un ataque importante. Durante las incursiones, se dejan a las mujeres y los niños en un refugio seguro protegidos por unos pocos hombres.

- **Relaciones con otras tribus:** para algunos grupos de apaches de la zona norte del territorio, los comanches, cheyennes y arapahos del sur de las Llanuras son sus antagonistas tradicionales, empujándoles inicialmente más hacia el sur.

  En Nuevo México los apaches realizan frecuentes incursiones sobre varias tribus pueblo y en Arizona, pimas, papagos y ópatas son sus enemigos declarados.

  Los lipán, por su parte, suelen pelear con caddos y utes mientras que los apaches occidentales, aliados casuales de mojaves y navajos, lo hacen contra hopis y maricopas.

  Los kiowas-apache, a principios del siglo XIX se trasladan con la tribu kiowa al sur del río Arkansas y se alían con crows y comanches contra dakotas, cheyennes y osages.

  Por otro lado, aunque los distintos grupos apaches comparten cultura y lengua, no siempre son pacíficos entre ellos, incluso dentro de una misma banda. Cuando un apache mata a otro, los parientes por parte de madre de la víctima están obligados a vengar su muerte.
- **Ceremonias:** consideran sagrado el número cuatro, que representa las fuerzas elementales, los puntos cardinales o las estaciones del año. Las ceremonias más importantes están relacionadas con el rito de la pubertad o con bendiciones y sanaciones, como la Danza del Oso de los jicarillas, un ritual sanador de cuatro días de duración donde los chamanes cantan y rezan para ayudar a la curación de los enfermos acompañados por bailarines y payasos sagrados.
- **Situación:** durante la guerra entre Estados Unidos y México (1846-1848) los apaches consideran a los angloamericanos como aliados frente a los odiados mexicanos e intercambian

con ellos ganado, caballos y mulas robados en Chihuahua y Sonora a cambio de armas y municiones.

Tras el conflicto, sin embargo, la situación cambia rápidamente. Por un lado, la desconfianza de los blancos hacia los apaches es total y, en muchos casos, se producen agresiones y afrentas a los indios que no quedan sin respuesta. Por otra parte, tampoco ayudan ni el estado de embriaguez creciente entre los apaches (siempre dispuestos a intercambiar mantas, posesiones o animales por aguardiente), ni su bien ganada fama de ladrones de ganado, algo de lo que muchos los acusan a la primera ocasión, sean o no los verdaderos culpables.

A partir de 1850, cuando Arizona y Nuevo México pasan definitivamente a manos norteamericanas, los conflictos son continuos y acaban por degenerar en las guerras apaches, que se prolongan hasta el final del siglo (ver 'Guerras Indias').

Hopi e indios pueblo

Incluyen diferentes tribus (por ejemplo, acoma, laguna, piro, taos, tiwa o zuñi en Nuevo México y hopi en Arizona) que hablan distintos idiomas, pero con importantes nexos comunes como la forma de construcción de sus asentamientos, modo de vida alrededor del cultivo del maíz, ceremonias religiosas y ciertas estructuras sociales.

De entre todos los indios pueblo, los hopis (gente pacífica) destacan como uno de los más importantes y representativos. Residen en el noreste de Arizona y son excelentes agricultores que consideran la tierra sagrada, sin concebir que deba limitarse o dividirse.

No son tribus especialmente combativas y sus motivaciones para guerrear suele ser la autodefensa o la reparación de alguna afrenta grave. Sin embargo, si capturan algún enemigo en combate suelen utilizarlo como mano de obra esclava para sus campos de cultivo.

- **Relaciones con otras tribus:** establecen relaciones comerciales con numerosas tribus llegando hasta México y la costa de California. Son especialmente amistosos con los paiutes del sur de la Gran Cuenca, con quienes entablan ocasionales alianzas y, en general, mantienen una estrecha relación con navajos y comanches, con quienes lo mismo comercian pacíficamente que luchan defendiéndose de sus incursiones. Los apaches y los utes también suelen perseguir frecuentemente el ganado de los indios pueblo.
- **Ceremonias:** giran principalmente alrededor de las cosechas y muy especialmente del maíz, que está siempre presente en todo ceremonial. Se celebran en las *kivas* o las plazas públicas, destacando los ritos protagonizados por las kachinas ejecutados durante toda la primera mitad del año y que culminan con la Danza de la Serpiente, para solicitar prosperidad y lluvias. Al final del año el ciclo de ceremonias finaliza con el *soyal* o ceremonia del solsticio de invierno, realizada para traer al sol de vuelta tras su letargo invernal y poder planificar la nueva temporada de siembra.

  En el siglo XIX muchas tribus pueblo mezclan sus tradiciones con el catolicismo y aquellos más influenciados celebran el día del santo correspondiente a la misión ubicada en su territorio además de celebrar la Navidad y la Pascua con una combinación de danzas y otras actividades ancestrales.
- **Situación:** a pesar de su resistencia inicial a los españoles, para la década de 1840 las tribus pueblo se consideran totalmente

Sólo un apache puede vencer a un apache

Conocedor de las extraordinarias habilidades de los apaches y de la especial dificultad del terreno, a partir de 1871 el por entonces teniente coronel George Crook decide crear compañías de exploradores apaches para combatir y dar caza a sus congéneres. Rápidamente un grupo de coyoteros y apaches montaña blanca se alistan, completando una primera compañía de veintiséis hombres. Un oficial blanco está al mando y un jefe de exploradores blanco o mestizo se encarga de transmitir las órdenes y actuar como intérprete. En los siguientes años el número de exploradores indios se va incrementando con la creación de compañías adicionales (hasta 193 acompañan a Crook a Sierra Madre en 1883).

Por su conocimiento de primera mano sobre sus escondites y estrategias, muchas veces se intenta convencer a los propios apaches renegados capturados para que se conviertan en exploradores del ejército. Su efectividad queda totalmente fuera de duda. Sólo entre 1872 y 1874, en Arizona, de los 283 muertos hostiles, 272 fueron abatidos por exploradores apaches y capturan más de 200 prisioneros. Además, su contribución produce una cierta desmoralización en el enemigo, al percatarse de que su propia gente lucha contra ellos.

La idea de Crook es otorgar a estos soldados toda la confianza posible encargándoles cada vez más misiones independientes y a veces, incluso, sin la supervisión de un jefe de exploradores. En Apachería se amplían las funciones tradicionales (guías, rastreadores, espías y mensajeros) de los exploradores ayudando a mantener el orden en las reservas y formando una fuerza de combate propiamente dicha.

Cada explorador apache viste el uniforme siguiendo sus propias preferencias, combinando los distintos elementos en mayor o menor medida con su propio atuendo tradicional. La costumbre más extendida suele limitarse al uso de la camisa o chaqueta reglamentaria y el cinturón o banda de munición. La característica banda de tela que visten anudada en la cabeza es siempre de color rojo para poder distinguirles de los apaches hostiles. Están equipados con fusiles o carabinas Springfield, aunque alguno también porta revólver y sobre el terreno acostumbran a viajar sobre mulas y ligeros de equipo.

En general se muestran leales, aunque dos acontecimientos puntuales siembran dudas entre los oficiales blancos. En 1881, una compañía de exploradores apaches es enviada, junto con hombres del 6.º de Caballería a arrestar a Noch-ay-del-klinne, un hombre medicina que pregona la victoria sobre el hombre blanco. Los seguidores del chamán se oponen a su detención preparando sus armas y los indios del ejército se unen a ellos, disparando contra los soldados. Tras el incidente, son capturados. Cinco son juzgados y condenados por amotinamiento mientras se licencia al resto y se les envía de vuelta a la reserva de San Carlos.

En 1887, "Apache Kid", un explorador apache al cargo de la compañía B en la reserva de San Carlos, mata a otro explorador como venganza por la muerte de su padre, dándose a la fuga con otros miembros de la compañía. Capturado semanas después, "Apache Kid" escapa al ser conducido a la prisión y desaparece sin dejar rastro. Se ofrecen 5.000 $ por su captura.

Los exploradores apaches son un elemento esencial para el ejército norteamericano durante las guerras apaches y sin su contribución quién sabe cuántos años más podría haber durado el conflicto.

La Danza de la Serpiente

Es una de las ceremonias más características de los indios hopis. La danza en sí realmente no es más que la culminación de dieciséis días de celebraciones y ritos que llevan a cabo los sacerdotes de los clanes Antílope y Serpiente con el principal objetivo de atraer las lluvias, utilizando la serpiente como mensajera ante los dioses. Durante los cuatro días previos a la danza los sacerdotes recorren los alrededores de las aldeas para recoger las serpientes. Generalmente para la danza se utilizan las peligrosas serpientes de cascabel y serpientes toro, aunque puede haber otras variedades.

El día de la danza las serpientes se lavan con agua y hierbas y después se reúnen en una bolsa que se lleva a la plaza del pueblo y se coloca en el *kisi*, un santuario emparrado de ramas verdes de álamo cuya abertura se tapa con una tira de lona.

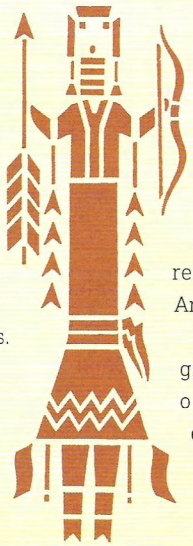
Para esta ceremonia los sacerdotes pintan sus cuerpos de rojo, pintándose de blanco un gran óvalo en el pecho, los antebrazos, la frente y el cuello mientras la cara se tiñe de negro. En el momento de la danza cada sacerdote agarra una serpiente que primero lleva en sus manos y luego sujeta con la boca. Cada sacerdote cuenta con un ayudante que se encarga de evitar que la serpiente se enrolle y otra persona que recoge las serpientes que arrojan los bailarines. Una vez que ya no quedan serpientes en el santuario uno de los sacerdotes hace un gran círculo en el suelo donde los recogedores, que tienen sus brazos repletos de reptiles, las depositan mientras las mujeres y las niñas arrojan comida sobre ellas. Después, los sacerdotes vuelven a llevar a las serpientes a su santuario donde se liberan para que lleven la petición de lluvia a los dioses.

Un chamán que completa la Danza de la Serpiente obtiene 20 puntos de tótem.

pacificadas. De hecho, ante las constantes incursiones de apaches y navajos, los hopis solicitan en 1850 la protección del gobierno estadounidense, que construye Fuerte Defiance en 1851, para controlar ese territorio.

En 1882 se establece la reserva Hopi, en el centro de la propia reserva navajo, lo que sumado a la llegada del ferrocarril y nuevos colonos angloamericanos provoca malestar e incidentes.

En 1887, al tratar de dividir las tierras tribales en lotes familiares y, al mismo tiempo, obligar a los nativos a renunciar a su identidad tribal (obligando a escolarizar a sus hijos, por ejemplo), los hopis presentan una tímida resistencia armada. Sus líderes son rápidamente encarcelados en Alcatraz y los niños hopis enviados a la fuerza a las escuelas de los blancos.



Mojave

Es la mayor tribu de lengua yuma al sur del río Colorado y habitan parte del desierto que lleva su nombre. Sus tierras ancestrales se extienden desde el Cañón Negro (entre Nevada y Arizona) al valle de los yumas, pasando por la Montaña Espíritu, en Nevada. En una región caracterizada por los suaves inviernos, calurosos veranos y escasas lluvias anuales, ellos se denominan a sí mismos como "el pueblo que vive al lado del agua".

Creen en la propiedad sobre la tierra, que es poseída por aquel que la trabaja. En este sentido, puede ser vendida y, si no está en uso, puede apropiársela otra persona simplemente comenzando su cultivo.

La casta guerrera está liderada por la sociedad *kawanami*, guerreros que obtienen su fuerza a través de sueños donde se enfrentan a animales poderosos y espíritus maléficos, y sólo los líderes pueden capturar cabelleras.

- **Relaciones con otras tribus:** tradicionalmente son fieros enemigos de los papagos y los pimas, aunque rara vez el enfrentamiento se produce por tierras o recursos, sino que responde a una necesidad de confirmar la supremacía del pueblo mojave y sus guerreros.

  Cuentan entre sus aliados con otras tribus yumas y, a menudo, también con los apaches occidentales.
- **Ceremonias:** tienen pocos ritos públicos que, además, tienden a ser sencillos, limitándose a cantar los sueños durante algunos días, acompañados por maracas y tambores, para compartir su contenido con la comunidad y fortalecer la solidaridad de la tribu.
- **Situación:** para 1850 los mojaves acostumbran a realizar numerosas incursiones tanto contra los colonos y tramperos angloamericanos como contra los asentamientos de pimas y papagos. Sin embargo, en 1857 son duramente derrotados por esas tribus cerca del río Gila. Esto, unido a las epidemias y la construcción de Fuerte Mojave y Fuerte Yuma por parte del ejército, hace que los mojaves pasen a una táctica defensiva, limitando sus incursiones.

En 1862, el líder mojave Iretaba acompaña al grupo de exploración Walker (fundadores posteriormente de la ciudad de Phoenix) al río Hassayampa donde dan con ricos yacimientos de oro. En 1865 Iretaba convence a una parte de la tribu para reubicarse en la zona del valle del río Colorado, donde ese mismo año se crea la reserva para albergar a todas las tribus de la cuenca, creándose cierta animadversión con la mayoría de los mojaves, que deciden permanecer en su territorio ancestral del valle Mojave, donde finalmente el Gobierno crea su reserva en 1880 comenzando su asimilación.

Navajo

Al igual que los apaches, con quienes están originalmente emparentados, se llaman a sí mismos *diné* (el pueblo), aunque el nombre "navajo" procede del idioma tewa (indios pueblo) que significa "campos sembrados", y los zuni los denominan "apaches du nabahu" (asaltantes de los campos). Se asientan en una amplia región que abarca parte del sudeste de Utah, el norte de Arizona y el noroeste de Nuevo México.

Sus prácticas son parecidas a las de los apaches, con grupos de menos de diez incursores (generalmente tres o cuatro) cuyo objetivo principal son las posesiones del enemigo, fundamentalmente caballos o ganado, evitando en lo posible el enfrentamiento directo.

Las partidas de guerra, por otro lado, se forman habitualmente para vengar la muerte de uno o varios miembros de la tribu (aunque no por ello se deja de tomar el botín si la ocasión se presenta) y pueden estar formadas por entre treinta y doscientos guerreros.

- **Relaciones con otras tribus:** alternan relaciones comerciales con el saqueo de las diferentes tribus pueblo, y los hopis suelen ser su objetivo preferido. La tribu ute es su principal

y tradicional antagonista, con quien se mantienen constantemente enfrentados y que en 1864 colabora con los norteamericanos para propiciar la marcha de los navajos a las reservas.

Algunos grupos navajos realizan alianzas puntuales con apaches, paiutes y otras tribus que se oponen a la expansión del hombre blanco.

- **Ceremonias:** giran alrededor de la restauración de armonía con los espíritus, la guerra, la caza y las cosechas, y se realizan cuando se consideran necesarias. Los chamanes que las realizan se denominan "cantantes", y adquieren su conocimiento y dominio sobre un sistema específico de cánticos tras años de aprendizaje con otro chamán. Los curanderos pueden ser personas con menos conocimientos espirituales pero capaces de celebrar ritos concretos y ceremonias cortas. Los dibujos realizados en seco, de forma ritual, con arena de colores suelen acompañar la mayoría de las ceremonias.
- **Situación:** tras asumir los Estados Unidos el control del territorio, los navajos comienzan su resistencia contra ellos.

Entre otras incursiones y enfrentamientos con colonos y tropas, en 1860 el jefe de guerra Manuelito ataca y casi conquista Fuerte Defiance dando lugar a una cruenta campaña que en 1864 culmina Kit Carson derrotando a los nativos y destruyendo sus campos y rebaños en el Cañón Chelly. En 1866 la mayoría de las bandas se rinden y la tribu es realojada en Bosque Redondo, aunque los que logran escapar permanecen ocultos en el territorio navajo.

En 1868 se crea su reserva en las montañas Chuska, parte de su territorio ancestral, y Manuelito es encargado de dirigir la policía india de la reserva para mantener a raya a los incursores. En los años siguientes, los navajos en general se mantienen pacíficos, criando caballos y ovejas, con excepción de incidentes aislados y conflictos económicos puntuales.

En la década de 1870 algunos navajos ya trabajan para el ferrocarril y se establecen iglesias, escuelas y médicos blancos. En 1886 se amplía el terreno de la reserva que queda comunicada a través del ferrocarril y la prosperidad e independencia de la tribu aumenta considerablemente gracias a una boyante actividad ganadera que se mantiene hasta mediados de la década de 1890.

Pima y papago

Estas dos tribus comparten familia lingüística (Uto-azteca) y están estrechamente relacionadas, compartiendo la mayoría de tradiciones y rasgos culturales. Los pimas se denominan como "gente del río" mientras que los papagos son la "gente del desierto". Ambos se ubican en una de las regiones más calurosas y secas: el sudoeste de Arizona. Por ello, las dos tribus son expertas en el ahorro del agua, aprovechando los torrentes que se forman en las escasas pero virulentas tormentas.

- **Relaciones con otras tribus:** son objeto de continuos ataques de merodeadores mojaves y apaches, y a partir de 1860 ayudan al ejército en las guerras contra estos últimos. Sus aliados naturales son los maricopas, con los que mantienen gran cercanía y cohabitan en armonía.
- **Ceremonias:** sus creencias consisten en una mezcla de mitos tradicionales y cristianismo, dando importancia a la celebración de las cosechas. El Nawait, por ejemplo, es una importante ceremonia para pedir lluvias, que se realiza cuando madura el fruto del cactus, celebrándose con abundante vino de saguaro. Cada cuatro años las tribus pimas y papagos se reúnen para celebrar la *Viikita* para obtener el favor de los dioses.
- **Situación:** la década de 1840 se caracteriza por la guerra de los papagos contra los mexicanos y los primeros contactos con los angloamericanos, que utilizan la ruta de emigrantes del Sudoeste y se abastecen y descansan en los poblados nativos durante su travesía por el desierto.

A partir de 1850, los pimas suministran grano y maíz en cantidad al ejército estadounidense, disfrutando de algunos años de prosperidad hasta que finaliza la Guerra Civil, aunque en este periodo, con la Venta de La Mesilla, los papagos pierden parte de su territorio mexicano.

Ante el creciente aumento de colonos en la región, en 1859 se establece la reserva india del río Gila para albergar, exclusivamente, a pimas y maricopas. Aunque ambas tribus trabajan como exploradores del ejército en sendas campañas contras los apaches, el control de los pozos de agua se convierte en motivo de altercados y actos violentos entre blancos y papagos. Estos roces se extienden durante las siguientes décadas con el aumento de la actividad ganadera de los colonos propiciada con la llegada del ferrocarril a Tucson. A partir de 1874 se crean las reservas de San Xavier y la comunidad india Pima-Maricopa del río Salado (1879), comenzando la erosión de la cultura y la tradición nativas.

Tribus de las Grandes Llanuras

El escenario más mítico de la conquista del Oeste abarca una extensa región que llega desde el Misisipi hasta las Rocosas, alcanzando los estados fronterizos con Canadá (Wisconsin, Minnesota, Dakota del Norte y Montana) por el norte y Texas por el sur. Es el hogar de las tribus nativas más icónicas, cuyo estilo de vida está marcado por el uso del caballo y la caza del bisonte.

Al mismo tiempo, la cultura del caballo propicia la llegada de tribus de otras zonas próximas que también comienzan a vivir de estos recursos.

Los grupos idiomáticos son variados incluyendo la familia Algonquina (arapahos, cheyennes, crees y pies negros), la familia Caddoan (pawnees o wichitas), la familia Kiowa (kiowas), la familia Siouan (crow y sioux) o la famila Uto-azteca (comanches). Se utiliza de forma extensa el lenguaje de signos.

Asentamientos y organización

La mayoría de las tribus de las Llanuras viven en tipis cónicos orientados hacia el este, aunque algunas también residen en cabañas de tierra (sioux nakota), madera (sioux lakota) o chozas de postes cubiertas de pieles o hierba (sioux dakota o wichita) en sus poblados de invierno, cerca de ríos o lagos, adoptando los tipis sólo durante los periodos de la caza del búfalo.

Se organizan en diferentes bandas independientes formadas por varias familias o clanes. Cada banda suele tener un jefe civil, normalmente elegido por su valentía y generosidad, un jefe de guerra y un consejo donde participan miembros sabios, guerreros o representantes de los clanes. Estos grupos suelen pasar el invierno separados y sólo se juntan en verano para cazar el búfalo, celebrar la Danza del Sol o tratar temas importantes. Algunos pueblos, como los arapahos y los comanches, poseen escasa organización a nivel tribal y sus bandas actúan de forma totalmente autónoma.

Prácticamente todos los pueblos de las Llanuras tienen sociedades guerreras (como los *Akitcita* de los sioux, los soldados perro de los cheyennes o los "perros locos" de los crows), en muchos casos diferenciadas por rangos de edad, que se encargan de mantener el orden en los campamentos, supervisar las actividades de la caza y organizar las partidas de guerra.

La unidad mínima es la familia extendida y las labores de los géneros están bien definidas. Las mujeres se encargan de criar a los hijos y llevar la casa, recoger alimentos silvestres y leña, trabajar los campos, fabricar prendas de vestir, trabajar la cerámica, transportar las posesiones y construir y desmontar los tipis. Durante la caza del bisonte suelen decidir dónde debe montarse el campamento y en algunas tribus las mujeres suelen ejercer importantes funciones como sanadoras. Los hombres se encargan generalmente de la caza, la guerra, la fabricación de armas y todo lo relativo a la política y la religión.

Los muchachos son considerados adultos cuando toman parte en su primera caza del búfalo o acuden a su primera partida de guerra y realizan su búsqueda de la visión.

El prestigio y estatus en las tribus de las Llanuras se obtienen principalmente por las hazañas de guerra y la valentía, pero también por el número de caballos poseídos y la generosidad, que es uno de los valores esenciales de estos pueblos. Los actos de valor en combate, o *coups* (ver pág. 285), deben ser públicamente anunciados y aceptados y se simbolizan con plumas de águila y camisas de flecos.

Sustento

Se basa principalmente en la caza y la recolección. El búfalo es la principal fuente de alimento, pero también cazan ciervos, alces, antílopes, aves (además de recolectar huevos), tejones y otra caza menor. Algunas tribus también comen perro (los lakotas consideran el perro joven un auténtico manjar), pescan o capturan tortugas. Las mujeres de las tribus recolectan todo tipo de raíces, frutas y verduras silvestres incluyendo bayas, uvas, nabos, cebollas, patatas silvestres, arroz salvaje, nopal o azúcar de arce. Los pueblos que poseen huertos o cultivos (cheyennes, dakotas, nakotas o pawnees) plantan maíz, frijol, calabaza y girasol, y muchos cultivan tabaco tanto para uso ceremonial como recreativo.

La carne de búfalo pueden consumirla fresca o conservarla seca en tiras, además de utilizarla para elaborar el popular *pemmican* para el invierno. Además de fuente de comida, los búfalos proporcionan piel para confeccionar ropa y cubrir tipis, canoas y botes, carcajs y odres y recipientes, huesos para crear herramientas como punzones, raspadores o azadas, tendones para las cuerdas de los arcos, pelo para trenzar cuerdas y cintas o sus cuernos para tallar cucharas y tazas. Además, sus excrementos secos son un magnífico combustible. Toda la forma de vida de los nativos de esta región depende de estos grandes mamíferos.

Artesanía y comercio

En general se considera que los indios de las Llanuras proporcionan objetos diarios de calidad, incluyendo la ropa, herramientas o tipis. Casi todas las tribus son expertas en el tratamiento de pieles que decoran con pinturas, púas de puercoespín o cuentas. Los diseños y motivos son variados: figuras geométricas, estrellas, motivos de la naturaleza (como los populares árboles bifurcados), esbeltas figuras o detalles realistas de leyendas y espíritus.

Otras piezas artesanales incluyen la fabricación de apreciados calumets en arcilla roja (arapahos), piezas ornamentales en plata y cobre (comanches), armas y carcajs (crow) e incluso la cestería y la cerámica (pawnees y wichitas).

El comercio suele llevarse a cabo en asentamientos concretos de ciertas tribus que ejercen de intermediarias. En Dakota del Norte y del Sur se utilizan los poblados de los mandan y arikara para los intercambios de crows, shoshones, crees, cheyennes, arapahos y pawnees. En el sur los asentamientos wichitas sirven para el comercio de apaches, comanches y pawnees.

Los cheyennes y arapahos, habilidosos negociadores, intercambian pieles de búfalo por armas de fuego, utensilios y mercancías del hombre blanco que venden en el sur por caballos que luego llevan de vuelta al norte. Los crows también suelen comerciar con caballos y armas de fuego entre los puestos shoshones donde tratan con diferentes tribus de la Meseta y la Gran Cuenca. En el sur, apaches y comanches se constituyen en intermediarios entre wichitas e indios pueblo.

Llegada del hombre blanco

Los primeros exploradores y comerciantes de pieles europeos se adentran en las Grandes Llanuras durante el siglo XVIII. Los primeros intercambios comerciales son generalmente amistosos y pacíficos hasta el nuevo siglo, a pesar de que numerosas epidemias (viruela, gripe o sarampión) ya han comenzado a castigar a algunas de las tribus que mantienen contactos con los blancos.

El periodo hasta 1830 se caracteriza por las importantes alianzas y luchas entre diferentes pueblos (sioux y cheyennes contra crows y comanches) y los primeros encontronazos serios de los pies negros con el hombre blanco. Durante toda la década las incursiones son comunes en el sur de la región. Los comanches se adentran en Nuevo México, muchas veces acompañados por los kiowas y llegando incluso hasta México, y los pawnees atacan durante toda la década asentamientos y transportes de colonos en el sudoeste de Kansas y Colorado.

A partir de 1840 la apertura de la ruta de Oregón propicia una mayor afluencia de blancos en los territorios y los conflictos y episodios de violencia se recrudecen, provocados principalmente por la ignorancia que los colonos tienen sobre las costumbres indígenas, el ansia de hacerse con la tierra y el odio racial.

En 1851 muchas de las tribus del norte de las Llanuras (arapahos, cheyennes, crows, sioux y otros) firman el tratado de Fort Laramie garantizando el paso de los colonos y permitiendo la construcción de fuertes en sus territorios a cambio de suministros anuales y la garantía de protección del ejército contra los desmanes de los colonos. Por otro lado, todas las tribus se comprometen a respetar las tierras asignadas a cada una de ellas.

A finales de los años cincuenta y hasta mediados de los sesenta, el descubrimiento de oro provoca nuevas fricciones, tratados que no son respetados y masacres por parte del ejército (como la de Sand Creek, Colorado, en 1864 contra arapahos y cheyennes) que no hacen sino alentar la resistencia activa de los indios. En la segunda mitad de la década, los problemas y promesas incumplidas propician la alianza casi definitiva de arapahos, cheyennes y sioux que, prácticamente, pelean juntos desde este momento en continuas guerras y levantamientos hasta 1878 (ver 'Guerras Indias', pág. 318). Esta época es especialmente activa para los sioux lakota, ahora bajo el mando de Toro Sentado y de Caballo Loco, debido al descubrimiento de oro en sus territorios de las Black

Hills (en 1874), lo que les lleva a protagonizar algunos de los episodios épicos más reseñables de las guerras indias.

Alrededor de 1880, tras las últimas derrotas a manos de un enemigo superior en número y tecnología, con muchas tribus alojadas en reservas y con la desaparición de las grandes manadas de búfalos, la mayoría de los pueblos de las Llanuras se vuelven cada vez más dependientes de las raciones proporcionadas por los blancos. El desánimo y la frustración son el caldo de cultivo perfecto para que a finales de la década arraigue entre muchos de ellos la Danza del Espíritu, su último halo de esperanza pero que a la postre se convierte en la losa final que entierra sus esperanzas en Wounded Knee en 1890. La resistencia de los jinetes de las Llanuras llega a su fin.

Arapaho

Los cheyennes los denominan *hitanwoiv* (la gente del cielo) y se cree que su nombre pueda proceder de la palabra pawnee para referirse a "comerciante". Su territorio incluye partes de Wyoming, Colorado, Kansas y Nebraska.

Expertos guerreros desde muy jóvenes, cada rango de edad posee su propia sociedad guerrera, de forma que conforme el arapaho va creciendo, pasa a la siguiente. Cada guerrero posee su propio diseño personal para aplicar sus pinturas de guerra y siempre utiliza el mismo al acudir a la batalla. El título de jefe de guerra se obtiene por hazañas de combate, teniendo en cuenta los *coups* conseguidos.

- **Relaciones con otras tribus:** son grandes comerciantes y se relacionan tanto con sus vecinos shoshones, pawnees y cheyennes como con otras tribus. Sus enemigos tradicionales incluyen a los utes, crows, comanches y kiowas. Sus aliados naturales son los cheyennes, y a partir de 1840 se unen habitualmente a los sioux lakota y a otros pueblos anteriormente antagonistas, contra el hombre blanco.
- **Ceremonias:** practican la Danza del Sol, pero no realizan actos de autotortura como los sioux. A finales de la década de 1880 también adoptan la costumbre de la Danza del Espíritu. Su objeto más sagrado y preciado es la pipa ceremonial que el primer jinete de la tribu siempre transporta.
- **Situación:** a partir de la apertura de la ruta de Oregón en 1845 y con la fiebre de oro de California, los arapahos rápidamente comienzan a tener conflictos con viajeros y colonos. A pesar de sucesivos tratados y la delimitación de los territorios indios en la década de 1850, los incidentes se suceden y culminan con la masacre de Sand Creek (Colorado) en 1864.

  Desde ese momento y hasta 1878 los arapahos participan en las repetidas guerras indias de la región. En 1867, con el tratado de Medicine Lodge, una parte de la tribu cede sus tierras al norte del río Arkansas y son trasladados a una reserva en Territorio Indio (Oklahoma). En 1868 los arapahos del norte rechazan ser confinados en la reserva de Pine Ridge (Dakota del Sur) junto a los sioux lakota y permanecen en Wyoming hasta 1878, cuando acceden a formar parte de la reserva de Wind River junto a los shoshones orientales.

  En 1890, finalmente, cambian su territorio de las reservas por asignaciones personales de 64 hectáreas.

Cheyenne

Divididos en un grupo del norte y otro del sur, los primeros se asientan en Montana y Wyoming mientras que los segundos residen en Oklahoma y Colorado. Su nombre más conocido procede del Lakota y quiere decir "parlanchines rojos". Grandes guerreros y jinetes, poseen seis sociedades militares con sus propios rituales, objetos y símbolos que proporcionan entrenamiento y garantizan el estatus y la preservación de las tradiciones entre los hombres que se unen a ellas. Cuatro miembros de cada sociedad se unen para constituir el consejo de guerra tribal. La sociedad más influyente y que gana mayor prestigio a mediados del siglo XIX es la de los Soldados Perro, que cabalgan siempre en vanguardia. Para compensar la cantidad de sociedades militares, poseen la prestigiosa sociedad Bisonte a

la que sólo pueden pertenecer las mujeres que hayan bordado al menos treinta pieles de este animal.

Los cheyennes consideran el asesinato dentro de la tribu como un gran pecado y es uno de los delitos más reprobables, castigando al autor al exilio o a ser ignorado de por vida.

- **Relaciones con otras tribus:** en el pasado combatieron contra comanches y kiowas, pero a partir de 1840 se unen a éstos y a los arapahos para luchar contra crows, pawnees, shoshones y utes.
- **Ceremonias:** realizan la búsqueda de la visión principalmente a través del ayuno y la oración. Las ceremonias anuales de la Renovación de las Flechas Sagradas, del Sombrero Sagrado de Bisonte y la Danza del Sol son las más importantes.
- **Situación:** de forma parecida a los arapahos, los cheyennes sufren numerosos encontronazos con buscadores de oro y tropas entre 1850 y 1860.

Tras la masacre de Sand Creek, los cheyennes del sur ceden sus tierras en Colorado y a pesar de buscar la paz, de nuevo sufren otra matanza en Washita Valley (Oklahoma) en 1868, dividiéndose la tribu y quedándose una parte en la reserva del Territorio Indio, mientras otros viajan al norte y se establecen en el condado del río Powder.

Las bandas del norte, por el contrario, no dejan de combatir sin descanso contra el hombre blanco y participan en la batalla de Little Bighorn en 1876, aunque no mucho tiempo después son atrapados y enviados al Territorio Indio. La malaria y la hambruna provocan que unos 300 desesperados escapen y resistan hasta 1881, cuando son definitivamente derrotados y enviados a Pine Ridge (Dakota del Sur).

En 1884 los superviventes son reubicados en el este de Montana donde a pesar de que la tierra no se abre a la compra por los blancos, las diferentes asignaciones y fragmentaciones causan numerosos problemas hasta final de siglo.

Comanche

Esta poderosa tribu de fieros guerreros y habilidosos jinetes acaba por asentarse a principios del siglo XIX en Oklahoma y Texas después de escindirse de los shoshones del norte. Su nombre posiblemente procede del ute *komantcia* que significa "pueblo que lucha con nosotros todo el tiempo". Los territorios que controlan se denominan comanchería.

Los comanches son muy independientes y en sus campamentos no suele haber vigilantes del orden. Son excelentes jinetes y buenos criadores de caballos. Al disponer de grandes manadas, comercian habitualmente con ellos, siendo fundamentales en la expansión de los caballos por las Llanuras y, además, constituyen una de las tribus más influyentes de la región ya que controlan una gran cantidad de territorio.

Infierno comanche: Adobe Walls

Situado en el condado de Hutchinson (Texas), al norte del río Canadiano, se encuentra el puesto comercial de Adobe Walls creado originalmente en 1843 para comerciar pacíficamente con las tribus comanche y kiowa.

En 1846 se sustituye la cabaña original de madera por un recinto de adobe con muros de casi 3 m de altura y una única entrada, que se bautiza como Fort Adobe. Aunque en los sucesivos años se llevan a cabo varios intentos por mantener el comercio amistoso con los indios, su continua hostilidad hace que la ocupación del puesto sea esporádica y se cierre y abandone definitivamente en 1849, aunque sus ruinas se convierten en punto de referencia de todo aquel que se atreve a aventurarse en el territorio hostil del valle del río Canadiano.

En 1864 el coronel Cristopher "Kit" Carson es enviado al mando de una expedición de castigo contra los kiowas y comanches que realizan continuas incursiones sobre la ruta de Santa Fe.

En noviembre, al frente de 336 voluntarios de California y Nuevo México y con la ayuda de algunos utes y apaches jicarilla, Carson, tras dejar protegidas en retaguardia sus carretas de suministros, ataca el poblado kiowa del jefe Dohasan y tras ello se refugia en las ruinas de Adobe Walls para pasar la noche. Al día siguiente, una fuerza conjunta de más de 1.000 kiowas y comanches, procedentes de numerosos poblados cercanos, les ataca. El uso de las dos piezas de artillería con las que cuenta Carson provoca la espantada inicial de los indios, pero éstos acaban regresando con más efectivos (alrededor de 3.000 guerreros). La lucha se prolonga durante horas hasta que, comenzando a escasear los obuses y la munición, los voluntarios se retiran en busca de sus suministros, quemando una aldea a su paso.

Tras recuperar sus carretas intactas, la tropa descansa al raso esa noche, y aunque se producen algunas escaramuzas entre exploradores indios, no hay más ataques. Al día siguiente, los soldados regresan sin más novedad a su base de Fort Bascom (Nuevo México). Con sólo tres bajas y quince heridos entre sus filas y habiendo liquidado a unos sesenta indios, Carson es aclamado como un auténtico héroe. Sin embargo, para los nativos ésta es también una gran victoria, ya que al haber expulsado al gran Kit Carson (muy conocido entre todas las tribus de la región), ganan la hegemonía y el respeto de todo el sureste de las Llanuras.

Una década después, con la gran afluencia de cazadores de búfalos en la zona, se establece un puesto comercial junto a Fort Adobe, con corrales, tiendas de suministros, herrería y cantina. Para la primavera de 1874 alrededor de 300 cazadores de búfalos recorren la zona y el comercio en Adobe Walls se encuentra en pleno apogeo.

Percibidos como una seria amenaza por los indios de la región, y tras haber acabado con algunos cazadores de forma aislada anteriormente, el chamán comanche Isa-tai predice una gran victoria sobre los cazadores blancos a través de una visión obtenida durante la Danza del Sol que él mismo celebra.

Al amanecer del 27 de junio de 1874 unos 700 guerreros comanches, cheyennes, kiowas y arapahos, comandados por el jefe Quanah Parker y el propio Isa-tai, atacan por sorpresa el puesto de Adobe Walls en el que se encuentran 28 cazadores y comerciantes, incluyendo a Bat Masterson y Billy Dixon. Los blancos se refugian en dos tiendas y en la cantina y en las primeras horas el combate se disputa a muy corta distancia, con los indios golpeando puertas y ventanas y los blancos luchando con sus revólveres y rifles Winchester y Henry. Sin embargo, tras lograr rechazar la primera oleada, los defensores consiguen mantener a los indios a raya con sus armas de caza Sharps de gran calibre durante cuatro días, durante los cuales nuevos cazadores van llegando al puesto haciendo desistir finalmente a los sitiadores comanches de su empeño. Se cuenta que Dixon, disparando desde la cantina, consigue descabalgar de un tiro a un guerrero situado a casi un kilómetro y medio de distancia y que esto termina por desanimar a los indios. Sin embargo, el propio cazador nunca ha reclamado el mérito por tal hazaña y lo considera tan sólo un disparo afortunado.

Con sólo cuatro bajas por el bando de Masterson y Dixon y de 20 a 30 indios abatidos, el episodio de Adobe Walls supone un importante varapalo a la resistencia de los comanches y desemboca directamente en las expediciones de castigo de la guerra del río Rojo.

- **Relaciones con otras tribus:** a pesar de ser enemigos de los kiowas en el pasado, a principios del siglo XIX se alían con ellos para combatir contra los apaches, utes, navajos, pawnees, indios pueblo orientales y el hombre blanco. Los cheyennes y arapahos del sur son tradicionalmente hostiles con los grupos comanches del norte.
- **Ceremonias:** la Danza del Águila y la Danza del Castor son las más importantes. A patir de la década de 1870 adoptan también la Danza del Sol.
- **Situación:** en 1840, los grupos comanches del norte firman la paz con cheyennes y arapahos tras años de guerra, pero a cambio abandonan tierras en el oeste de Kansas, al norte del río Arkansas. En esos años y hasta finales de la década de 1850 combaten especialmente contra los texanos, empeñados en expulsar a todos los indios de su territorio.

  En torno a 1849, una fuerte epidemia de cólera merma considerablemente su población y en 1853 se unen a los apaches para tratar de desplazar, sin éxito, a algunas tribus que se han establecido, obligadas por el Gobierno, en sus tierras del Territorio Indio (Oklahoma).

  A mediados de la década de 1860 firman varios tratados para intentar conservar sus posesiones, aceptando en 1867 permanecer en una reserva en el sudoeste del territorio junto a los kiowas. Sin embargo, los conflictos con los colonos que acuden a sus tierras y el ejército continúan, con la conocida guerra del río Rojo hasta 1875. A partir de esa fecha permanecen de forma pacífica en su reserva, arrendando tierras y adoptando la religión peyote a partir de 1890.

Cree

La tribu cree de las Llanuras es un subgrupo de la tribu originaria que procedente del centro de Canadá se asienta en el norte de Montana, al oeste del lago Superior.

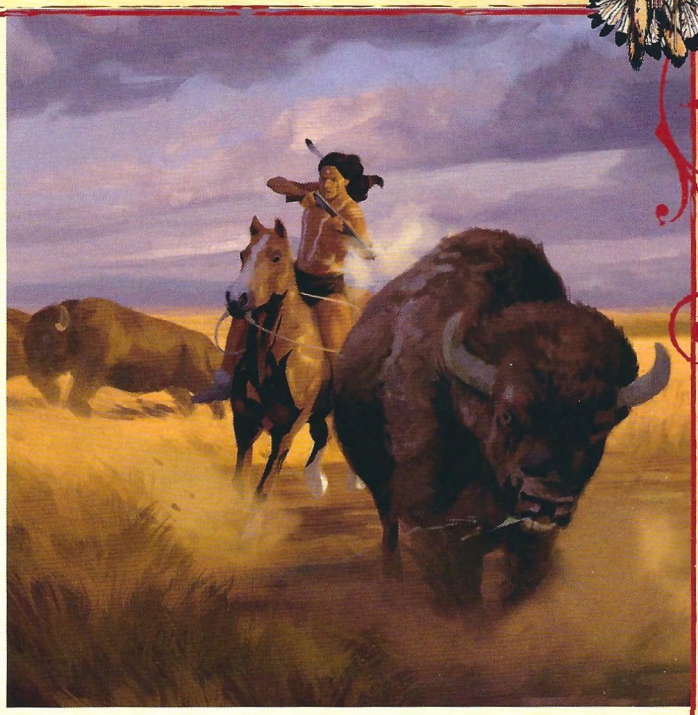
A diferencia de la mayoría de las demás tribus de las Llanuras, para los cree la toma de cabelleras tiene gran valor y se considera un importante mérito de guerra. Las mujeres transportan consigo los mechones de cabello de sus ancestros como posesiones esenciales y muy valiosas, cuando se traslada el campamento. Cazan los búfalos dirigiéndolos a trampas de matorrales o, en invierno, a pantanos o zonas de nieve profunda.

- **Relaciones con otras tribus:** en el siglo XIX suelen guerrear contra los pies negros, cheyennes, crows y nez percés. Sus aliados son, principalmente, los ojibwas y los assiniboines.
- **Ceremonias:** en el verano practican la Danza del Sol, aunque muchos se convierten al cristianismo durante el siglo XIX.
- **Situación:** para alrededor de 1850 la tribu se encuentra en declive debido a varias epidemias de viruela y la guerra continuada, especialmente contra los pies negros.

  En 1870 Canadá crea algunas reservas para los grupos canadienses con la finalidad de que puedan dedicarse a la agricultura. Mientras, los crees de las Llanuras, debido a las hambrunas producidas por la desaparición de las grandes manadas de bisontes, ven reducida su población a la mitad entre 1881 y 1899.

Crow

La tribu crow se asienta en los territorios del sudoeste de Montana y norte de Wyoming (al sur del lago Winnipeg) tras ser expulsados de la zona del bosque oriental de Ohio por bandas de ojibwas y cree, aunque los cheyennes y los sioux los van empujando cada vez más hacia el oeste.



Los crows valoran la generosidad y aunque el líder de una expedición tiene el derecho a todo el botín, socialmente se sienten obligados a regalarlo. También son conocidos por ser excelentes fabricantes de armas y en la guerra anteponen la consecución de otros *coups* a la captura de cabelleras.

- **Relaciones con otras tribus:** cheyennes, pies negros, sioux lakota y shoshones son sus enemigos más habituales, contando como aliados con los mandan y los nez percés.
- **Ceremonias:** principalmente realizan la Danza del Sol, la ceremonia medicinal y la ceremonia de la sociedad del Tabaco, que se celebra cada tres años. Para pertenecer a la sociedad se paga una cuota y se obtiene el derecho a aprender y realizar los bailes asociados a los rituales estrictos sobre la siembra y recogida del tabaco.
- **Situación:** considerados una tribu rica en el siglo XVIII, ya que comercia con caballos con grupos de la Meseta y la Gran Cuenca, entre finales de ese siglo y las primeras décadas del XIX sufren el azote de importantes epidemias de viruela.

  En 1851 participan en la firma del tratado de Fort Laramie y sus tierras sufren numerosas reducciones a partir de 1868. En las décadas de 1860 y 1870 muchos crows trabajan como exploradores del ejército en las expediciones contra los sioux y los nez percés, aunque eso no les ayuda con sus tierras, que continúan menguando.

  Para finales de la década de 1880 ya se han visto obligados a ceder la mayoría de sus tierras y la asimilación se intensifica con la creación de misiones católicas y escuelas en sus reservas, prohibiéndose muchas de las tradiciones propias de la tribu.

Kiowa

En 1800 la tribu kiowa extiende su territorio por Kansas, Oklahoma y Texas, con partes de Colorado y una pequeña porción del noreste de Nuevo México.

Son valorados fabricantes de bellos abalorios a la vez que fieros y efectivos incursores. El mayor estatus que un hombre

puede obtener es liderar una partida de guerra exitosa o ganar *coups* que se contabilizan inmediatamente tras la lucha.

- **Relaciones con otras tribus:** los kiowas comercian habitualmente con la tribu mandan y con algunos indios pueblo. Suelen guerrear con osages y sioux.
- **Ceremonias:** practican la Danza del Sol, pero sin los componentes de martirio personal característicos de los sioux. El prestigio religioso se gana perteneciendo a alguna sociedad religiosa o custodiando ciertos objetos sagrados. A final de siglo practican la Danza del Espíritu y la religión del peyote.
- **Situación:** para mediados del siglo los kiowas pasan más tiempo al sur del Arkansas que al norte, especialmente después de firmar la paz con algunos de sus antiguos enemigos (cheyennes y arapahos).

La década de 1860 luchan enconadamente contra los colonos e intrusos de sus tierras. En 1867 acaban por aceptar compartir una reserva en Territorio Indio, pero siguen causando problemas. Entre 1870 y 1871 vuelven a la caza del bisonte y a las incursiones en el sur hasta que sus líderes son capturados y juzgados.

En 1873 grupos de kiowas y comanches realizan nuevas incursiones por caballos en México y son acosados durante el siguiente año mientras intentan seguir viviendo según sus formas tradicionales. En el otoño pierden muchos de sus caballos frente al ejército y los grupos, dispersos, van siendo cazados poco a poco hasta que los últimos se rinden en 1875.

El inicio de la década de 1880 trae una gran epidemia de sarampión y el fin de los rebaños de búfalos, de forma que muchos abrazan la Danza del Espíritu y el ritual del peyote como últimos recursos.

Pawnee

Compuestos por cuatro bandas diferentes (Skidi, Chaui, Kitkihahki y Petahauirata), su nombre procede de la palabra caddo *pariki* (cuerno) en alusión al característico peinado de los hombres de la tribu. Los pawnees tienen su hogar en Nebraska y Kansas.

Los pawnees se caracterizan por mantener una cierta actividad agrícola, con dos cosechas al año, que combinan con la caza del búfalo. Los prisioneros de guerra se reservan para ser torturados por una sociedad especial compuesta por mujeres ancianas solteras.

- **Relaciones con otras tribus:** los pawnees suelen combatir a los sioux dakota, los cheyennes, arapahos y kiowas. Sus principales aliados nativos son los comanches.
- **Ceremonias:** la mayoría giran alrededor de los cuerpos celestes (la estrella de la mañana y del anochecer son figuras predominantes), los cultivos y cosechas y la caza del bisonte. En ocasiones realizan ciertas proezas durante los ritos, como sostener brasas en las manos o introducir sus manos en agua hirviendo.
- **Situación:** para finales de la década de 1850, el cólera y la guerra habitual con los sioux dakota reduce la población pawnee coincidiendo con la creación de su reserva en el condado de Nance (Nebraska). A partir de ese momento muchos sirven como exploradores para el ejército de los Estados Unidos, participando de forma muy activa entre los años 1864 y 1877 en las guerras contra las tribus que siempre han sido sus enemigos tradicionales.

En 1873 llevan a cabo su última caza tribal del bisonte y en 1875 la mayor parte de la tribu se traslada a Territorio Indio (Oklahoma). Aunque inicialmente algunos guerreros se resisten a perder sus tradiciones, consiguen adaptarse con el tiempo. En 1892 más de la mitad de sus tierras se declaran disponibles para la ocupación de los blancos.

Pies negros

Se trata en realidad de una confederación de tres tribus emparentadas (pikuni, kainai y siksika) que, aunque independientes, actúan unidas contra sus enemigos. Su denominación procede de los característicos mocasines de piel oscura que lucen. Su territorio abarca desde Dakota del Norte hasta las Rocosas adentrándose en Canadá por Alberta y Sasketchewan.

Los pies negros se encuentran entre los mejores luchadores, cazadores y jinetes de las Llanuras. Además, los utensilios, ropa y objetos que fabrican para el día a día se consideran de alta calidad y son muy valorados.

- **Relaciones con otras tribus:** normalmente se alían con las tribus gros ventre y sarcee y suelen pelear con casi todas las demás tribus: shoshones, nez percés, crows y crees.
- **Ceremonias:** la principal es la Danza del Sol donde, a diferencia de otros pueblos, pueden participar también las mujeres. La sudoración se considera también una actividad religiosa en sí misma y no sólo una preparación para otros ritos.
- **Situación:** en guerra con el hombre blanco desde el inicio del siglo XIX, en la década de 1850 y 1860 van cediendo paulatinamente sus territorios y a partir de 1868 se trasladan a tierras al sur del río Misuri.

Las epidemias, la falta de bisontes y algunas masacres del ejército merman la tribu a partir de 1870 y para 1890 sus tierras y recursos casi han desaparecido, dedicándose los supervivientes a la ganadería y a arrendar tierras a los blancos.

Sioux

El pueblo más emblemático y representativo de la vida en las Grandes Llanuras se divide en tres grupos: los dakotas, los lakotas y los nakotas (las tres palabras significan "aliado"). La denominación sioux es una abreviatura de un término ojibwa aplicada por los tramperos franceses en el siglo XVIII. Para cuando los europeos llegan a América, los sioux controlan la mayoría de las Grandes Llanuras, aunque posteriormente se trasladan a Dakota del Sur y el norte de Minnesota. Los dakotas viven fundamentalmente en zonas boscosas y los nakotas en las praderas situadas al sudoeste de los primeros. Los lakotas tienen su hogar y son los guardianes sagrados de las Black Hills, situadas al oeste de los territorios nakotas.

Los sioux tienen en alta estima la generosidad, la valentía, la fortaleza, la sabiduría y la fidelidad. Son guerreros feroces y poseen varias sociedades guerreras, entre las que destacan los *akitcita*, guerreros de élite que además se encargan de mantener el orden en el campamento aplicando castigos severos a

quienes alteren la convivencia, especialmente durante la caza del búfalo en verano. Aunque tradicionalmente la captura de cabelleras se considera menos meritoria que lograr *coups*, en el siglo XIX gana relevancia por propósitos rituales.

- **Relaciones con otras tribus:** los sioux luchan contra casi cualquiera que se adentre en el norte de las Llanuras, sea indio o no, pero sus enemigos más frecuentes suelen ser los assiniboines, ojibwse y kiowas. Comercian ocasionalmente con otras tribus, en especial los arikaras y entre ellos.
- **Ceremonias:** la Mujer Cría Blanca de Bisonte les enseñó las siete ceremonias sagradas: la Purificación o Cabaña de Sudoración, la Toma de Parientes, la Búsqueda de la Visión, el ritual de la Pubertad femenino, el Lanzamiento de Pelota, la ceremonia de Conservación del Alma y la Danza del Sol.
- **Situación:** durante la década de 1840 las caravanas que transitan por la ruta de Oregón, a través del territorio sioux lakota, alteran a las manadas de búfalos y los indios comienzan a atacar los convoyes hasta la firma del tratado de Laramie en 1851. A pesar de haber aceptado cesar los asaltos a cambio del reconocimiento oficial de su territorio, los incidentes y problemas se suceden durante toda la década debido a la cada vez mayor afluencia de colonos.

Mientras tanto, para 1860 los nakotas ya han cedido todas sus tierras y la mayoría se han trasladado a Yankton, en Dakota del Sur. El resto lo hace progresivamente hasta 1866 mientras se reparten en diferentes reservas del territorio.

En 1862, algunos grupos dakota se rebelan, bajo el liderazgo de Pequeño Cuervo, contra los reiterados engaños de agentes y oficiales del Gobierno, matando a cientos de blancos. La reacción del Gobierno es rápida, atrapando y colgando a 38 indios y confiscando todas las tierras y propiedades indias en Minnesota. El propio Pequeño Cuervo es asesinado por cazadores de recompensas en 1863. Muchos dakota marchan a Canadá o se unen a parientes en otras reservas donde a partir de 1885 se lleva a cabo una fuerte asimilación cultural y una pérdida progresiva de tierras hasta 1892, cuando muchos se ven obligados a vender sus parcelas para no morir de hambre.

A partir de 1860, tras empezar por los conflictos ganados por Nube Roja, comienzan las denominadas Guerras Sioux, que se prolongan hasta 1878 (ver 'Guerras indias, pág. 318), cuando varios jefes lakota se ven obligados a ceder las Black Hills.

Tras haber huido a Canadá, Toro Sentado regresa en 1881 para rendirse oficialmente.

Hasta 1888 no se produce la gran expropiación de tierra, cuando el Gobierno propone dividir la reserva en seis partes más pequeñas y dejar una buena cantidad de tierra disponible para asentamientos de los blancos. La oferta gubernamental a los sioux es de 1,50 $ por acre, mientras el ejército se prepara para desplazar obligatoriamente a la tribu si rechazan el trato. A pesar de la oposición de Nube Roja y Toro Sentado, la mitad de los sioux firman el tratado.

Como otras tantas tribus, los orgullosos sioux lakota, desprovistos de su medio de vida, pronto pasan a depender de las raciones que llegan de forma irregular del Gobierno. La crisis se desencadena en 1889 cuando se ordena el corte de los suministros. En ese ambiente desesperado los nativos se giran hacia la recientemente popular Danza del Espíritu, cuyos enfrentamientos durante su celebración acaban por desembocar en la masacre de Wounded Knee a finales de 1890.

La Danza del Sol (wiwanke wachipi)

Es la ceremonia distintiva de los pueblos montados y cazadores de bisontes de las Llanuras. Las tribus originales que comienzan a practicarla son los arapahos, cheyennes, pies negros y sioux, aunque durante el siglo XIX se extiende a kiowas, comanches, crows, pawnees, shoshones y utes.

La danza es un rito para la purificación tanto tribal como individual, la comunión con el Gran Espíritu y la búsqueda de poder espiritual relacionado con la caza, la guerra o la sanación. Para su celebración anual a finales de la primavera o en el verano las diferentes bandas y grupos tribales se reúnen, estableciendo sus campamentos en forma circular.

Mientras los arapahos, cheyennes, pies negros y otras tribus llevan a cabo la ceremonia en un tipi especial, los sioux construyen un círculo sagrado para la ocasión.

El *día previo al inicio de la ceremonia, se tala un álamo seleccionado* por los chamanes, se decora y se graba con las proezas y *coups* del guerrero más valeroso de la tribu para después colocarse en un agujero en el centro del círculo sagrado. El ritual comienza por la mañana con una procesión ceremonial dirigida por el jefe de la danza, seguido por los chamanes y un hombre portando un cráneo de búfalo. Después una mujer comienza danzando alrededor del círculo y pronto se le unen el resto de bailarines, deteniéndose ceremoniosamente ante cada uno de los puntos cardinales. A continuación, un hombre o mujer santo da un discurso sobre la unidad y los valores de la tribu tras el cual los bailarines presentan sus pipas. Por la tarde se llevan a cabo bailes sociales y artísticos. Este proceso se repite durante tres días.

La noche previa al cuarto y último día, los bailarines realizan ritos de purificación previos en el *inipi* o cabaña de sudoración para lograr el renacimiento espiritual, fortalecer sus cuerpos y favorecer la búsqueda de la visión. Los participantes arapahos, cheyennes, pies negros y sioux se mortifican con perforaciones rituales mientras que los kiowas, utes, shoshones o crows realizan sólo un intenso ayuno y danzas extenuantes.

En caso de realizarse las perforaciones, cada bailarín cuenta con un mentor, un chamán o alguien que ya ha participado anteriormente en la ceremonia, que le ayuda durante el rito. Tras la procesión y el inicio del rito habitual del día, los chamanes atan correas de cuero al poste sagrado y en cierto momento atraviesan cada lado del pecho del bailarín con agujas de hueso a las que atan el otro extremo de las correas (simbolizando la unión con la Madre Tierra). Los suplicantes entonces comienzan a bailar arrastrando ligeramente los pies y tensando progresivamente la correa echando hacia atrás el peso de su cuerpo. En determinados momentos y coordinadamente, todos los participantes en la danza se acercan al poste sagrado para tocarlo. Tras el cuarto toque aquellos con perforaciones se echan con fuerza hacia atrás para buscar su visión. El objetivo final es intentar que las agujas de hueso desgarren el pecho de los bailarines antes de la caída del sol. Los que no lo consiguen por sí mismos son ayudados por sus mentores, que tiran con fuerza de ellos hacia atrás llegado el momento.

Algunos participantes, en lugar de ser atados al poste, prefieren perforar sus espaldas para colgarse cráneos de búfalo que portan durante todo el ritual. En su caso, bailan intentando que los cráneos se enganchen con algún accidente del terreno y acaben por caerse.

Al finalizar la Danza del Sol es muy común llevar a cabo de nuevo rituales de purificación y, sobre todo, de sanación, elevando plegarias para que los conmocionados bailarines puedan recuperarse con rapidez.

Un chamán que completa la ceremonia de la Danza del Sol recibe un total de 20 puntos de tótem.

Wichita

Denominados jumanos por los españoles, son una confederación de varias tribus que viven en poblados independientes. Los territorios de los wichitas se localizan en la frontera entre Kansas y Oklahoma.

Son, en general, tribus pacíficas y hasta cierto punto amistosas con el hombre blanco, controlando hasta mediados del siglo XVIII el comercio de armas de fuego procedentes de Nueva Orleans.

- **Relaciones con otras tribus:** ocasionalmente se han enfrentado a los osages y los apaches. Sus aliados habituales son los comanches.
- **Ceremonias:** celebran la Danza del Ciervo tres veces al año y la ceremonia del Calumet.
- **Situación:** nada más comenzar el siglo XIX una gran epidemia de viruela y los frecuentes ataques osages diezman su población. En 1835 firman un tratado de paz con los blancos junto a los comanches y otras tribus, y en 1854 se establecen con los shawnees y delawares en la reserva del río Brazos. Sin embargo, los texanos pronto los obligan a marcharse y en 1859 el Gobierno les establece en una nueva reserva en Territorio Indio al sur del río Canadiano (Oklahoma).

  Durante la Guerra Civil, los continuos ataques de las fuerzas confederadas les hace dejar la reserva temporalmente para establecerse en Kansas hasta 1867. En 1872 terminan por ceder todas sus tierras ancestrales a cambio de una extensión de territorio junto al río Washita (Oklahoma), pero ese tratado nunca llega a ser ratificado por el Congreso.

Tribus de la Gran Cuenca

Este extenso y exigente territorio flanqueado por tierras altas y cadenas de montaña es el hogar de diversas tribus de cazadores y recolectores de origen común y pertenecientes a la familia lingüística Uto-azteca, entre las que destacan ute, paiute y shoshone, cuyas bandas a caballo se adentran en las Grandes Llanuras de forma habitual buscando mejores territorios de caza.

Asentamientos y organización

La mayoría de las bandas de las tribus de la Gran Cuenca reciben su nombre de sus líderes o bien del río más cercano a su asentamiento más habitual. En general, se organizan en campamentos estacionales que reúnen entre diez y quince familias extensas. En invierno muchos poblados consisten en *wickiups*, casas semisubterráneas o cuevas que se ubican a lo largo de los ríos y arroyos o en los límites de los bosques de pinos de las tierras altas, con combustible y reservas de alimento a mano. En verano y otoño las bandas se dispersan en campamentos con clásicos tipis desmontables para recorrer las llanuras a la caza del búfalo y recolectar semillas y alimentos silvestres.

La familia extensa es la unidad básica y varias de ellas, relacionadas entre sí, cazando, recolectando y acampando juntas para formar un *deme* o poblado con su propio jefe independiente (normalmente el varón más anciano). También eligen líderes expertos para tareas específicas como la danza, los diferentes grupos de caza (especializados según la presa perseguida) o la pesca, y algunas tribus poseen importantes sociedades guerreras (como los Cejas Amarillas o los Leños). En invierno las bandas suelen permanecer separadas, pero tienden a reunirse en el verano para tratar temas que les afecten a todos o realizar actividades conjuntas, celebrando la Danza del Sol para reforzar sus vínculos.

Los hombres se encargan de la caza, la guerra y de fabricar armas y utensilios relacionados con estas actividades. Las mujeres se ocupan de construir las viviendas, cocinar, tejer y tratar las pieles. La pesca es tradicionalmente realizada por el hombre, pero son las mujeres las que habitualmente fabrican las cestas o redes de pesca.

Sustento

Prácticamente todos los pueblos son cazadores nómadas o seminómadas, desplazándose estacionalmente allí donde se encuentra la comida. Obtienen su suministro de carne de la caza de ardillas, búfalos, carneros de las rocosas, ciervos, conejos y codornices, y pescan salmones y truchas en las fuentes de agua de sus territorios. Completan su dieta con piñones, semillas, raíces, bayas silvestres e incluso saltamontes y lagartos. Los paiutes del sur también desarrollan una mínima agricultura de supervivencia, quemando pastizales e inundándolos para cultivar en esos terrenos maíz, frijoles y calabaza. Todas las tribus suelen elaborar y almacenar en cuevas *pemmican* carne ahumada y vegetales secos para pasar los inviernos.

La caza menor se suele llevar a cabo con la ayuda de trampas y perros y en los ríos construyen diques para capturar los ejemplares aislados con anzuelos, redes o lanzas.

Con el dominio del caballo, algunos grupos (especialmente de utes) se convierten en merodeadores y obtienen suministros realizando incursiones sobre otras tribus.

Artesanía y comercio

Todas las tribus dominan el arte de la cestería, la confección de tejidos y el trabajo del cuero curtido para fabricar ropa, escudos o aljabas para las flechas. Los ropajes decorados con pinturas y cuentas de los shoshones y sus mantas de piel de conejo son especialmente apreciados.

La mayoría de las tribus comercian de forma habitual con los indios pueblo de Taos y las tribus vecinas de las Llanuras y la Meseta intercambiando sus artículos por arcos de cuerno de cabra, caballos, conchas, pieles o sal. En general, suelen proporcionar pieles al hombre blanco a cambio de caballos, herramientas de metal o las siempre codiciadas armas de fuego.

Llegada del hombre blanco

Aunque los tramperos, exploradores y esclavistas europeos realmente comienzan a adentrarse en la Gran Cuenca durante el siglo XVIII y se establecen puestos aislados para el intercambio de pieles, no es hasta la primera década del siglo XIX cuando su afluencia aumenta de forma exponencial.

En esta época ya son habituales las incursiones de utes y paiutes en el sur para robar caballos a lo largo de la antigua ruta española, llegando a las inmediaciones de Santa Fe. Pero al mismo tiempo casi todas las tribus proporcionan pieles o caballos robados a los blancos a cambio de *whisky* y armas de fuego.

En 1847 las relaciones cambian al establecerse los primeros asentamientos mormones en el valle del Lago Salado, en muchas de las tradicionales zonas de forrajeo indias, lo que produce roces e incursiones (especialmente por parte de los shoshones). Por ese motivo, la mayoría de asentamientos de esta época rápidamente se transforman en puestos fortificados.

La frenética afluencia de hombres blanco en las fiebres del oro y la plata a partir de 1850 no hace sino empeorar la situación. Aunque debido a la intensa actividad misionera en la zona algunos grupos utes y paiutes acaban por convertirse a la nueva religión e incluso se acaban trasladando a la reserva Uintah en 1861 (noreste de Utah), otros se levantan en rebeldía junto a los shoshones, asolando las rutas de California, Oregón y el camino de Salt Lake City. Estas bandas atacan con asiduidad las postas del Pony Express y los tendidos telegráficos, especialmente durante la Guerra Civil, animados por la reducción de tropas en la región y continuando con sus actividades de una u otra forma casi hasta 1880 (ver 'Guerras indias').

En la década de 1870 la mayoría de los grupos que malviven en las reservas intentan convertirse en granjeros y ganaderos (especialmente los paiutes mormones), estableciendo sus propias granjas o trabajando precariamente en los asentamientos de los blancos. Algunos shoshones incluso terminan por colaborar como exploradores con el ejército de los Estados Unidos en las famosas campañas contra los sioux.

Ute

Compuesta por once bandas independientes, esta tribu se distribuye principalmente por el noreste y sudeste de Utah y algunas porciones del norte de Arizona y Nuevo México. Se llaman a sí mismos *nuciu* (pueblo de las tierras altas), aunque son los españoles los que les asignan su nombre más conocido, adaptado de los que les otorgan otros nativos vecinos.

Los utes son guerreros habilidosos y especialistas en el combate a caballo. Creen en la existencia del alma y temen especialmente a los fantasmas.

- **Relaciones con otras tribus:** se caracterizan por tener una actitud cambiante hacia otras tribus, pasando de la enemistad a la alianza y viceversa con cierta facilidad. Por el norte y el este tienen encontronazos con varios pueblos de las llanuras incluyendo cheyennes, crows, pies negros, arapahos, sioux, pawnees o kiowas. Los comanches y navajos suelen ser sus principales oponentes en el sur. En general, dentro de su propia región, los paiutes y, sobre todo, los shoshones son sus rivales principales, y es habitual que realicen incursiones contra sus poblados en busca de esclavos con los que luego comerciar.
- **Ceremonias:** la más importante es la Danza del Oso, figura mitológica que proporciona liderazgo, fuerza y sabiduría, llevada a cabo en primavera durante diez días para garantizar la caza abundante y facilitar los nacimientos. Los rituales del paso de la pubertad tienen gran peso y el de los varones suele consistir en participar en una partida de caza iniciática.

  A partir de 1880 también adoptan la Danza del Sol, adquirida de los pueblos de las Llanuras como respuesta a los tiempos desesperados que vive la tribu.
- **Situación:** en 1853, después de que los mormones maten a algunos utes en Springville, el jefe Walkara (conocido ladrón de caballos ya en las décadas anteriores) ataca diversos asentamientos y puestos comerciales en la denominada Guerra Walker.

  Entre 1858 y 1859, con la fiebre del oro en el condado de Pikes Peak (Colorado), los grupos utes se ven obligados a ceder territorio en una serie de tratados y un buen número de bandas de Utah son trasladadas en 1861 a la reserva del valle de Uintah. En 1865, al no recibir las provisiones y pagos prometidos, el jefe Antonga se marcha de la reserva y comienza la guerra Black Hawk, caracterizada por pequeñas incursiones sobre asentamientos blancos y escaramuzas con las patrullas del ejército, que concluye en 1872.

  Para 1876 los intereses mineros y la expansión de los mormones reducen enormemente el hogar de los utes. La presión colonial continúa incluso a pesar de que los utes sirven como exploradores y tropas auxiliares del ejército en las campañas de las Llanuras y el sudoeste.

  Una vez más, en 1879 la resistencia a la asimilación desemboca en el último levantamiento armado de los nativos que se prolonga hasta 1881. Tras ello, la tribu termina por ceder lo que queda de su territorio y son trasladados a pequeñas parcelas de tierra en distintos puntos de Colorado y Utah.

Pemmican

Es una forma muy extendida de alimentación invernal entre las tribus. El pemmican (del cree, pimikan "grasa preparada") está compuesto por carne seca (bisonte, ciervo, alce o antílope) machacada y mezclada con grasa, bayas y frutos silvestres, formando una especie de masa que se conserva durante largos periodos de tiempo sin enmohecerse. Normalmente se conserva envasado en grandes odres de piel de unos 40 kg que pueden alimentar a un individuo durante unos dos meses. Es un alimento que proporciona gran energía y puede consumirse tanto crudo como guisado o frito.

Paiute

Bajo esta denominación, cuyo nombre se puede traducir como "utes del agua", se engloban numerosos grupos y bandas autónomas que habitualmente se dividen entre paiutes del norte y del sur. Los primeros (bannock, mono o panamint) residen en el sudeste de Oregon, noreste de California, el extremo sudoeste de Idaho y el noroeste de Nevada; los segundos (kaibab, moapa, paranigets y panaca entre otros) están ubicados en Utah, sur de Nevada, noroeste de Arizona y sudeste de California.

Para los paiutes la propiedad sobre los arroyos es importante, considerándose privada y heredable dentro de la misma familia. Además, son buenos guerreros siendo reconocida la dureza con la que se enfrentan en combate.

- **Relaciones con otras tribus:** los diferentes grupos paiutes, tanto del norte como del sur, interactúan principalmente entre ellos, ayudándose frente a los desastres o estableciendo relaciones matrimoniales entre ellos. Los paiutes del norte, especialmente los bannocks, se alían de forma natural con los shoshones, adoptando la cultura de las tribus de las Llanuras y formando bandas de caza, guerra o incursores en busca de caballos.

  Los principales enemigos de los paiutes del norte son los pies negros y, ocasionalmente, los crows y nez percés. Utes y navajos son las principales amenazas para las tribus del sur, que son atacadas en busca de esclavos.
- **Ceremonias:** suelen estar relacionadas con los eventos importantes como la cosecha, la caza o la guerra. Hay muchos grupos de paiutes convertidos a la religión mormona que mezclan estas creencias con sus tradiciones y mitos ancestrales.
- **Situación:** los paiutes del norte ven cómo numerosos colonos se adentran en su territorio siguiendo las rutas de Oregón y

La Danza del Espíritu

En 1889 Wovoka (conocido como Jack Wilson entre los blancos), un chamán paiute, inicia una nueva corriente religiosa conocida como la Danza del Espíritu. Wovoka, como su padre, es un experimentado chamán con poderes sobre el clima que ya desde su infancia es bendecido con frecuentes visiones y profecías. Ya como adulto, es respetado y conocido como hombre santo en toda la zona del río Walker, en Nevada, donde predica un mensaje de amor universal caracterizado por una serie de danzas en círculos que simbolizan el recorrido del sol en el cielo.

Aunque no es la primera vez que tiene esta visión, con el paso de los años ha encontrado la madurez espiritual para poder interpretarla correctamente. En su visión Wovoka se encuentra en el cielo frente a Dios y muchos de sus ancestros disfrutando de la vida tal y como era antes de la llegada del hombre blanco, en un inmaculado mundo natural repleto de animales para la caza. Dios le encomienda transmitir a su gente que no deben pelear entre ellos y deben amarse los unos a los otros, siendo trabajadores, sin mentir ni robar, ni participar en las antiguas prácticas guerreras y concede al chamán el conocimiento sobre la Danza del Espíritu, que debe transmitir a los suyos. Si se acatan estas reglas y se realiza la danza en los periodos oportunos, los indios se reunirán con sus parientes y amigos en el otro mundo donde no hay mal, enfermedad o vejez.

El mensaje del profeta se extiende como la pólvora por el Oeste. Muchos acuden a conocerle y verificar su santidad. Aunque la mayoría vuelven a sus comunidades como creyentes de su doctrina pacífica, otros tienen sus propias interpretaciones. Los sioux lakota introducen en ese concepto de paraíso terrenal la idea de la expulsión de los hombres blancos.

A finales de 1890, una desafortunada combinación de malas cosechas en las reservas de los lakotas, la reducción a la mitad de sus raciones por parte de los agentes indios y su refugio en la Danza del Espíritu conducen a una serie de altercados. En diciembre, los agentes indios, nerviosos ante las constantes danzas rituales, reclaman la presencia de tropas, que sólo logran alterar más los ánimos. Toro Sentado resulta muerto por un desafortunado disparo en un altercado a mediados de mes al tratar de ser arrestado por su incapacidad para detener los rituales.

A continuación de estos acontecimientos, el jefe Alce moteado (considerado problemático por el gobierno), es interceptado a finales de diciembre junto con su gente cuando está acudiendo a reunirse con los otros líderes lakotas. Los indios son obligados a montar un campamento en las orillas del arroyo Wounded Knee. Al día siguiente, el ejército intenta requisar sus armas, pero en el forcejeo con un guerrero lakota sordo, alguien realiza un disparo al aire y se desata el infierno. El oficial del ejército ordena disparar a sus tropas, provistas de carabinas y artillería ligera, y algunos indios responden al fuego. Veinticinco soldados resultan muertos en la refriega y las bajas entre los sioux ascienden a 153, muchos de ellos mujeres y niños.

Tras la matanza, muchas tribus abandonan la práctica de la Danza del Espíritu por temor a ser objeto de actos violentos parecidos.

Un chamán que completa un ritual de la Danza del Espíritu obtiene 15 puntos de tótem.

California en la segunda mitad de la década de 1840. Con la llegada de los mormones, muchos paiutes adoptan la nueva religión, aunque pronto comienzan a producirse epidemias y desavenencias. De esta forma, los enfrentamientos se producen de forma sistemática entre 1850 y 1861, destacando la guerra Coeur d'Alene de 1858 y la guerra Paiute de 1860.

En 1865 gran parte de las tribus paiutes del sur deciden trasladarse voluntariamente a la reserva de Uintah (Utah) pero otros grupos, especialmente de paiutes del norte, continúan hostigando y atacando a los blancos, produciéndose la sangrienta guerra Serpiente entre 1866 y 1868. Los paiutes supervivientes son enviados a la reserva Malheur (Oregón), pero aún se unen a los bannocks en su guerra de 1878, protagonizando la última revuelta paiute.

Para 1870 la situación de la tribu en las reservas es bastante mala y tratan desesperadamente de convertirse en granjeros y ganaderos, con muchos paiutes mormones establecidos por su cuenta o trabajando en campos y asentamientos de los blancos.

Shoshone

Denominados como "indios serpiente" por algunas tribus vecinas y exploradores blancos, los shoshones orientales se ubican al oeste de las montañas Bighorn y al este del río Serpiente. Sus territorios se extienden hasta Montana por el norte y por el sur hasta el río Verde en Wyoming. Las bandas occidentales se localizan desde el valle de la Muerte en Nevada, hasta el noroeste de Utah y sur de Idaho. Sus territorios incluyen zonas de llano, montañas, valles, cañones y hasta desiertos, además de algunos ríos, lagos y pantanos.

Los shoshones orientales adoptan en gran medida la cultura del búfalo propio de las Grandes Llanuras, cuya zona norte forma parte de su área de expansión. Castigados por la viruela y las incursiones sioux y cheyenne, se alían muchas veces con tramperos y comerciantes blancos sellando sus acuerdos con el matrimonio de las mujeres jóvenes de la tribu.

- **Relaciones con otras tribus:** los enemigos de los shoshones orientales son, principalmente, los pies negros, los lakotas y los cheyennes, a quienes incluso combaten ayudando al ejército de los Estados Unidos a partir de 1865.

  Los mejores aliados de los shoshones, en general, son los paiutes, con quienes incluso establecen matrimonios con frecuencia.
- **Ceremonias:** la Danza del Padre o la Danza Fantasma son súplicas dirigidas a los seres benefactores y donde participan tanto hombres como mujeres. La Danza del Sol, adoptada de las tribus de las Llanuras a partir de 1800, es un evento exclusivo para que los hombres, durante un día y una noche en el verano, demuestren su valor y virilidad.
- **Situación:** a pesar de haber mantenido fructíferas relaciones comerciales con los blancos hasta 1840, la llegada masiva de colonos mormones cerca de 1850 crea los primeros problemas. Hasta 1859 la banda del jefe Pocatello se mantiene especialmente activa, asolando la ruta de California, Oregón y el camino de Salt Lake City. Aunque tras su rendición permanece de forma pacífica, otras bandas mantienen conflictos con los mormones y los mineros establecidos en el territorio.

  Durante la Guerra Civil, animados por la disminución de tropas en la región, las incursiones se incrementan, uniéndose muchas veces bandas de paiutes, bannocks y shoshones. Las postas del Pony Express, situadas en manantiales importantes, son atacadas con frecuencia y los tendidos telegráficos destruidos. En 1863, en respuesta, se lleva a cabo la campaña del río Bear, que finaliza con cientos de shoshones capturados y algunos pequeños grupos en desbandada. Tras

el tratado muchos de ellos comienzan a trabajar como jornaleros del hombre blanco en su propio territorio y comienzan a transformar sus hábitos de vida tradicional.

En 1868 las bandas de shoshones orientales son establecidas en una reserva en el río Serpiente, pero su extensión se reduce drásticamente en 1872. Aunque estos grupos ayudan al ejército en sus guerras contra los sioux, en 1878 se sienten traicionados al trasladarse a sus enemigos tradicionales, los arapahos, a su misma reserva. Esto, unido a la falta de sustento adecuado, hace que algunos se unan a los paiutes del norte y a los bannocks en su última guerra de resistencia (ver 'Guerras indias', pág. 316).

Tribus de la Meseta

Las colinas y llanuras de la meseta noroeste, situadas entre las Montañas Rocosas y la cordillera de las Cascadas, son el hogar de tribus de cazadores y recolectores de familias idiomáticas como la atabascana, cayuse, sahaptiana (nez percés) y salishana, entre otras.

Asentamientos y organización

Muchas de las tribus habitan poblados estacionales alternando las viviendas en fosos, redondas y con la entrada por su techo plano o cónico, que construyen a lo largo de los ríos en invierno con los característicos tipis de cuero desmontables para el verano y para practicar la caza del búfalo o con cabañas sencillas de arbustos (modocs). Algunos, como los nez percés, también disponen de grandes casas comunales, de forma ovalada, construidas con hierba y tierra sobre una estructura de postes de madera, que pueden albergar de 15 a 30 personas y servir como sedes para determinadas ceremonias.

Las tribus se organizan en diferentes aldeas que son políticamente autónomas y la autoridad de los jefes se basa más en su capacidad de persuasión y buen juicio que en la imposición de normas, y todos los miembros del poblado sienten la obligación de compartir y contribuir para su buen funcionamiento. Los jefes suelen ser elegidos y cuando se reúnen todos los de las diferentes bandas o poblados, constituyen el consejo tribal. Además, en cada banda también pueden existir subjefes especializados para la caza o la guerra. Como otras muchas tribus, también disponen de un buen número de sociedades guerreras y ceremoniales. Aunque las mujeres también pueden llegar a ejercer la jefatura, la división de tareas es tradicional: las mujeres se ocupan de la recolección, preparar la comida, la artesanía y cuidar a la familia, dejando la caza, la pesca, la guerra y la política a los hombres.

La familia es la unidad fundamental y es muy común que los individuos que enviudan se acaben casando con algún hermano de su antigua pareja. Los matrimonios entre miembros de diferentes tribus (especialmente entre cayuses y nez percés), son muy frecuentes.

A partir del desarrollo de la crianza y el comercio de caballos, las redes de contacto y comerciales también ganan importancia, así como la obtención de estatus social y prestigio medido por la cantidad de ejemplares equinos que se poseen.

Sustento

Las tribus de la meseta son seminómadas y se sustentan a través de la caza, la pesca y la recolección. Muchos se alimentan fundamentalmente de salmones, barbos y truchas combinados con la caza del bisonte y otras presas menores utilizando trampas y señuelos (aves, ciervos, conejos y nutrias). Las mujeres recolectan vegetales, bayas y raíces silvestres que incluyen bellotas, nueces, zanahorias, cebollas o remolacha. Con el éxito en la crianza de los caballos, el comercio pronto se convierte en su actividad más importante, canjeándolos por provisiones y suministros y pasando la búsqueda de alimento a segundo plano.

Artesanía y comercio

La mayoría de los pueblos de la Meseta producen diferentes cestos, bolsas tejidas, esteras de tule, mantas de piel de alce decoradas y herramientas de calidad como morteros, cuchillos y mazos. También destacan los excelentes arreos y equipo para monturas de cayuses y nez percés, así como los cayucos de los modocs.

Al disponer pronto de caballos, los cayuses y nez percés extienden mucho sus contactos y se convierten en pueblos eminentemente comerciantes. Además de realizar continuos intercambios con los pueblos de las Llanuras, adquieren artículos procedentes de territorios lejanos (como la Columbia Británica o el valle del Misisipi), que incluyen conchas de dentalium, tallas de madera, pieles curtidas, comida (carne de alce o de búfalo y salmón seco) o esclavos a cambio de sus equinos. Los tratos con el hombre blanco suelen centrarse en la adquisición de armas de fuego y codiciados suministros y herramientas de metal.

Los modocs, por el contrario, están habituados a realizar incursiones para hacerse con esclavos y mercancías que luego intercambian puntualmente por caballos con otras tribus.

Llegada del hombre blanco

La mayoría de las tribus de la región tienen su primer contacto con el hombre blanco a principios del siglo XIX cuando la expedición de Lewis y Clark recorre el territorio. Los primeros años, hasta bien entrada la década de 1830, se caracterizan por el comercio amistoso, permitiendo incluso la construcción de puestos comerciales (como el Fuerte Walla Walla de la compañía del Noroeste) a cambio de un tributo y el suministro de herramientas y armas. Ya en los primeros años, las tribus cayuse y nez percé proporcionan una ingente cantidad de caballos a los blancos.

Domadores de caballos

Los indios cayuses son expertos jinetes y habilidosos criadores de caballos. Domar un nuevo ejemplar no sólo supone siempre una gran satisfacción y un desafío, sino también el aumento automático del estatus y la riqueza de su propietario.

Cuando atrapan un ejemplar, lo derriban y atan juntas sus cuatro patas, tapando su cabeza con una piel de lobo o de oso y dejándolo de esa forma hasta que el caballo se agota por completo. Después, prueban a soltar sus patas. Si el animal se agita y tira de la cuerda, el domador repite todo el proceso hasta que demuestre ser totalmente dócil. El siguiente paso es montarlo. Para ello, vendan los ojos del potro y lo ensillan con un armazón basto de madera. El jinete monta al animal antes de retirar la venda de los ojos.

El resultado de todo el proceso suele ser un caballo dócil que su propietario puede mostrar orgulloso ataviándolo con una silla de montar, bridas y estribos de excelente calidad y bellamente decorados.

Los ponis cayuses son caballos pequeños pero robustos y los nativos dependen de ellos incluso para las tareas de carga, ya que pueden transportar fácilmente hasta 140 kg de suministros o materiales para la construcción de los tipis.

Sin embargo, el establecimiento de diferentes misiones y su ingerencia en los modos de vida nativos produce roces y malentendidos que desembocan en la guerra Cayuse de 1847 contra una fuerza de voluntarios de Oregón. Como consecuencia, el Gobierno acaba por destinar una fuerza militar permanente al territorio, construyendo fuertes para proteger a los colonos.

En la década de 1850, a pesar de los ataques a caravanas de ciertas bandas modoc, la mayoría de las tribus aceptan negociar tratados para mantener sus reservas dentro de sus territorios ancestrales, aunque sus posesiones se van viendo disminuidas con el tiempo.

La década de 1860 se caracteriza por un nuevo aumento de la presión de los colonos, el traslado a nuevas reservas y la rebelión de pequeñas bandas de modocs, cayuses y nez percés descontentos que desemboca en las guerras Modoc, Nez Percé y Bannoc de la década de 1870 (ver 'Guerras indias', págs. 316 a 318).

Tras la derrota de las tribus, son trasladados a nuevas y definitivas reservas donde sus poblaciones se reducen drásticamente debido a la enfermedad y las malas condiciones y acaban por ser asimilados en las dos últimas décadas del siglo XIX.

Cayuse

El pueblo superior, como a ellos les gusta autodenominarse, es una tribu orgullosa y guerrera. Los tramperos franco-canadienses les bautizan como "la gente de las rocas" (cailloux) y comparten muchos rasgos culturales y una estrecha relación con los nez percés, de los que incluso adoptan el lenguaje en el siglo XIX. Originalmente se ubican en el centro y norte de Oregón, pero con su expansión gracias a la rápida adopción del caballo, se trasladan a la zona entre las Montañas Azules y el río John Day.

Los caballos les permiten abandonar sus actividades tradicionales, dedicarse a la caza del bisonte y disfrutar realizando incursiones sobre otros pueblos.

Amantes de la guerra, pero grandes criadores y comerciantes de caballos. No suelen coger prisioneros masculinos, pero no escatiman esfuerzos en recuperar a un guerrero herido o capturado por el enemigo. Su botín favorito habitual son los caballos, los suministros y las mujeres y niños esclavos, que también contribuyen a incrementar el estatus dentro de la tribu.

- **Relaciones con otras tribus:** tras subyugar a la tribu umatilla y wallawalla, que, básicamente, les sirven y rinden tributo, sus enemigos tradicionales son los shoshones occidentales. También realizan frecuentes incursiones entre las tribus de la Costa Noroeste, el norte de California y el sur de Oregón.

  Sus principales aliados son los nez percés, a los que originalmente proveen de caballos, abundando los matrimonios entre las dos tribus. Una vez al año celebran juntos competiciones deportivas amistosas e incluso adoptan su dialecto, más fluido y menos complejo que el de los propios cayuses.
- **Ceremonias:** los ritos principales siempre están relacionados con los espíritus guardianes, la caza o la guerra.
- **Situación:** los cayuses tienen su primer contacto con el caballo a mediados del siglo XVIII por medio de los shoshones, influyendo profundamente en la vida de la tribu.

  Tras los primeros contactos comerciales amistosos con el hombre blanco en 1805 y la posterior guerra Cayuse (ver 'Guerras indias', pág. 315) la tribu queda bastante mermada y en la década de 1850 comienzan las iniciativas para hacerse definitivamente con sus tierras. En 1855 junto a otras tribus renuncian a sus tierras a cambio de una compensación económica y una cantidad de tierra en una reserva que acaba por reducirse a la mitad en 1859. En este periodo pequeños grupos de cayuses descontentos se unen a los levantamientos de yakamas (1855) y coeur d'alene (1858).

  En 1874 se inicia el proceso para trasladarlos a una nueva ubicación que culmina una década después cuando se permite la división del terreno en propiedades individuales, vendiéndose el excedente a los blancos. Motivo por el que vuelven a combatir a los blancos en la denominada guerra Bannoc (ver 'Guerras indias'), su último conflicto armado.

Nez Percé

La tribu de los "narices perforadas" es la tribu más numerosa del noroeste (alrededor de 6.000 en 1800) y se distribuyen por los territorios de Washington, Oregón y el sudoeste de Idaho, en una zona repleta de montañas, bosques, cañones y ríos. Comparten gran parte de su historia y transformación como tribu con los cayuse, de los que adquieren caballos en el primer tercio del siglo XVIII y, como ellos, se convierten en cazadores de las Llanuras.

Los nez percés no tienen un arraigado concepto de la propiedad privada y no es raro que varias familias compartan vivienda. Las incursiones y la guerra, para conseguir botín, por venganza o por prestigio, son importantes. El asesinato de un miembro de la banda o tribu requiere venganza, y aunque los prisioneros de guerra suelen usarse como esclavos, casi siempre acaban por ser adoptados por la tribu.

- **Relaciones con otras tribus:** es posiblemente la tribu más influyente de la región y eso hace que mantenga relaciones cambiantes con la mayoría de las tribus. Suelen combatir con más o menos frecuencia contra pies negros, crows, shoshones y bannocks mientras que sus principales aliados son los cayuse, umatilla y yakima.
- **Ceremonias:** al igual que los cayuses, los espíritus guardianes tienen un gran peso en todos los ritos, así como los sueños y el uso del tabaco.

- **Situación:** desde finales del siglo XVIII los nez percés protagonizan un fuerte y prolongado conflicto con los pies negros, que disponen de armas de fuego y que disputan su territorio.

  En 1855 son asignados a una amplia reserva en su valle ancestral a pesar de enorgullecerse de no haber matado nunca un hombre blanco hasta esa fecha.

  En 1863 comienzan las tensiones por la reducción de su reserva, que desemboca en la guerra Nez Percé de 1877 (ver 'Guerras indias', pág. 317).

  Tras este importante conflicto, los supervivientes son enviados primero a Kansas, luego al Territorio Indio y, finalmente, a una reserva en Washington. Nunca logran regresar a sus tierras ancestrales.

Modoc

Esta tribu perteneciente a la familia de lenguas penutí tiene su hogar en la zona noreste de la meseta Modoc (en el noreste de California y parte de Oregón) cerca del río Lost y los lagos Tule y Modoc. Su territorio incluye algunas zonas de montaña, crestas, colinas y mesetas de lava, así como lagos, ríos y humedales. Abundan los bosques de pinos y abetos, donde habitan ciervos y alces, arropados por arbustos de enebro y artemisa en sus zonas limítrofes. Las fuentes de agua suelen estar rodeadas de vegetación compuesta principalmente por juncos y sauces.

Los modocs no poseen un poder tribal centralizado, sino que en ocasiones actúan como una coalición de diferentes poblados y bandas. El papel de los chamanes es tan importante que no es raro que sean elegidos a la vez como jefes del poblado. La mayoría de los asuntos de la aldea se deciden en una reunión informal de todos sus miembros. Como rasgo distintito presentan un aplanamiento de la cabeza que realizan de forma ritual desde su nacimiento.

- **Relaciones con otras tribus:** los oponentes tradicionales de los modocs son sus vecinos, los klamaths, aunque también realizan incursiones sobre los shastas y achumawis.
- **Ceremonias:** centradas en los fenómenos naturales y los espíritus guardianes a los que recurren para mejorar cualquier aspecto de su vida. Los chamanes obtienen el poder soñando durante cinco noches y realizando un viaje de búsqueda durante cinco días hasta dar con el lugar que habita el espíritu.
- **Situación:** a partir de la apertura del ramal sur de la ruta Applegate, que conduce directamente a los yacimientos de oro californianos, comienzan los ataques a caravanas de viejors y asentamientos, por lo que los colonos comienzan también a exigir el desalojo de los nativos.

  En 1864 son trasladados a la reserva Klamath en Oregón, pero al año siguiente deciden marcharse de vuelta a sus territorios ancestrales. En 1872, cuando se intenta su traslado de nuevo a la reserva, protagonizan un levantamiento armado (ver 'Guerras indias') liderado por el jefe Capitán Jack.

  Tras su derrota, en 1873, la tribu se divide entre la reserva Quapaw en Territorio Indio y la reserva Klamath, donde para 1879 la población de la tribu queda muy mermada.

  Hacia 1881 la mayoría se convierten a la religión cuáquera y su integración es completa, trabajando para los blancos o con explotaciones agrícolas y ganaderas propias.

Tribus de la Costa Noroeste

Recorrida de norte a sur por la cordillera de las Cascadas, esta región costera es el hogar de casi ochenta tribus diferentes (incluyendo la zona de la Columbia Británica), distribuidas en dos únicas familias lingüísticas: la na-deene y la penutí, de las que destacan la chinook, coos y tillamook.

Asentamientos y organización

Las tribus de la zona viven generalmente en poblados de invierno de alrededor de veinte casas, pero tienen una o varias residencias para otras épocas del año y determinadas actividades (cazar, pescar o recoger la cosecha).

Las casas de invierno son permanentes, amplias (de unos 15 m) y fabricadas de tablones con tejados a dos aguas o tipo cobertizo. En algunas ocasiones pueden estar construidas en un foso de entre 1 y 2 m de profundidad. En el interior disponen de un fuego central con una salida para el humo en el tejado y los dormitorios se sitúan en plataformas elevadas. Diferentes familias comparten la vivienda de forma separada y ubicadas según su rango social. Los postes de la casa se tallan y se pintan con símbolos familiares y diseños heráldicos a modo de tótem.

Las viviendas de verano son cabañas ligeras del tipo *wickiup* o casas de hierba, cubiertas normalmente con corteza de árbol.

Sustento

La mayoría de las tribus cazan en el océano focas, leones marinos y ballenas, y en los bosques ciervos, alces, osos y carneros de montaña. La pesca les proporciona eulacon, fletán, arenques, bacalao y salmones. En general, para los nativos de la zona, el mar y los ríos son el eje central de sus actividades.

La pesca del eulacon se realiza en invierno y en primavera se dedican a reunir algas, madera y corteza de cedro y la pesca del fletán. En junio se suelen trasladar a sus campamentos de verano donde pescan salmones y recolectan bayas silvestres y raíces, además de cazar y conseguir huevos de ave. En otoño se dedican principalmente a preservar los alimentos de cara al nuevo invierno.

Artesanía y comercio

El cedro rojo, abundante en toda la región, se utiliza para todo: construir casas espaciosas, canoas y barcos marineros, cestas, cuencos, máscaras, tótems y hasta la ropa se teje con sus fibras.

Los nativos son grandes constructores de canoas ya que el transporte fluvial o marítimo es esencial. La cestería es una actividad importante y muy desarrollada, y también se fabrican bellos objetos tallados de madera entre los que destacan unas características cajas curvadas.

Los pueblos más activos comercialmente (como los chinook) acuden a The Dalles en Oregón, el importante punto de comercio junto al río Columbia, a donde llegan mercancías de las tribus de la Meseta y otros territorios.

Las tribus de la Costa Noroeste proporcionan salmón, bayas, grasa de oso y de ballena, pieles de castor, canoas y cestas a cambio de conchas, cuernos de carnero, pieles de búfalo, platos de cuerno de búfalo, túnicas de piel de conejo y patatas indias.

Con los hombres blancos establecen un fructífero comercio hasta finales de la década de 1850, proporcionándoles pieles de alce y nutria marina.

Sociedad

Las tribus de la zona tienen una férrea estructura social que se organiza según el nacimiento y la riqueza. Suele haber cuatro clases sociales: la nobleza, la clase alta, la clase baja y los esclavos. El estatus es hereditario con los derechos y obligaciones que conlleva y sólo son posibles los cambios comprando ciertos derechos, mediante el matrimonio o por la guerra. Los jefes y líderes de la tribu siempre son, por lo general, ricos y de alta cuna. Los derechos de clase y rango otorgan a las familias el control de ciertas zonas de recursos.

Cada familia o grupo de parentesco se identifica con un blasón que refleja su historia real y mítica y que fue entregado a algún antepasado por un espíritu sobrenatural.

Dentro de la nobleza, el estatus se confirma y reafirma mediante prácticas ceremoniales llamadas "potlatches" que se realizan en ciertas ocasiones (aunque siempre en invierno) como la sucesión del jefe de la tribu y acontecimientos importantes o como forma de reafirmar el estatus. Los potlatches siguen un estricto protocolo según el orden social, incluyen banquetes, discursos, canciones y el alarde de las riquezas.

Llegada del hombre blanco

Aunque es posible que hubiera contactos anteriores, es con la expedición del capitán James Cook en 1788 cuando el territorio despierta el verdadero interés de los europeos al descubrirse la enorme salida comercial que las pieles de nutria marina tienen en China. Los puestos dedicados al comercio de pieles florecen por el territorio hasta su agotamiento en 1850.

Durante la primera mitad del siglo, la viruela y la malaria, combinadas con la destrucción y el saqueo de los recursos naturales, acaban con el 80% de los poblados nativos en las zonas del sur y de la costa.

A partir de 1850 se inician los intentos de asimilación, la violencia contra los nativos y la paulatina toma de tierras termina por provocar el traslado de algunas tribus a distintas reservas de Oregón. Una vez allí, debido a las malas condiciones de vida, se producen conflictos constantes, pero de escasa relevancia.

El territorio de Alaska no posee una presencia significativa de colonos hasta 1876, cuando es adquirido por los Estados Unidos.

Chinook

Se distribuyen en unos treinta poblados por la costa del Pacífico, alrededor del delta del río Columbia. Son una tribu especialmente volcada en el comercio, que les permite aumentar sus riquezas y estatus. La ostentación y la práctica constante del potlatch son sus señas de identidad.

Cuando la diplomacia falla, disponen de un sistema de reparaciones que incluye el pago, la esclavitud, la ejecución o, en última instancia, la guerra.

Los chinook son excelentes pescadores, habilidosos comerciantes y buenos navegantes. Principalmente utilizan canoas y cayucos para sus desplazamientos, decorados con grabados, pinturas y conchas.

- **Relaciones con otras tribus:** los mayores roces de los chinook se producen entre los diferentes grupos y poblados de la tribu. También tienen periodos alternos de amistad y conflicto con otras tribus de la región como nootka, klamath y salish. Sus enemigos más habituales son los tillamook.

- **Ceremonias:** habitualmente se celebran en invierno para adquirir y mostrar los poderes de los espíritus guardianes. El rito del primer salmón es una ceremonia importante que marca el inicio de la temporada de pesca.
- **Situación:** el primer contacto con exploradores anglosajones se produce en 1792 y conlleva la primera gran epidemia de viruela que merma la tribu. Entre 1811 y 1850 el comercio de pieles se intensifica, se funda Astoria y las constantes epidemias y el alcoholismo se ceban con la población nativa reduciéndola considerablemente. Para mediados del siglo XIX los chinook se ven obligados a ceder sus tierras a cambio de derechos de pesca y son trasladados a las reservas de Chehalis, Siletz, Grande Ronde y Shoalwater.

Coos

Engloba tanto a la tribu coos propiamente dicha, establecida en la bahía del mismo nombre en Oregón, como a grupos de la región de Siuslaw (Oregón). A excepción de la costa, la mayor parte de su territorio está dominado por montañas y densos bosques. Son tribus que hablan dialectos de lenguas penutí.

El pueblo coos está generalmente interesado en adquirir riquezas. Cultivan tabaco y disponen de un tipo de embarcación marinera específica para la pesca en el océano.

- **Relaciones con otras tribus:** comercian principalmente con las tribus vecinas.
- **Ceremonias:** son celebradas a gran escala por toda la tribu y están orientadas sobre todo a garantizar la suerte y adquirir riqueza. En los ciclos estacionales llevan a cabo el primer rito del salmón y del alce. Desde 1870 la Danza del Sueño, como variación de la Danza del Espíritu, es muy popular.
- **Situación:** tras toda una serie de conflictos con los comerciantes de pieles en las décadas anteriores, entre 1850 y 1855 se producen las guerras del río Solitario contra el ejército de los Estados Unidos. Al finalizar el conflicto, los coos son trasladados a la reserva del río Umpqua, aunque siguen produciéndose enfrentamientos puntuales con grupos que escapan de sus malas condiciones de vida.

  En 1861 los coos son de nuevo trasladados a una reserva junto al río Yachats, en el hogar de los indios Alsea.

  Para 1876, tras concederse el acceso público a las tierras de la reserva, los coos reciben una pequeña cantidad de terreno individual y terminan por ser asimilados, trabajando como leñadores, obreros, pescadores de almejas o cultivadores de arándanos.

Tillamook

Están asentados a lo largo de una franja de costa entre Tillamook Head y el río Siletz, en Oregón.

Los tillamook tienen cinco tipos de chamanes especializados: sanadores generales (hombres y mujeres), médicos contra los venenos (hombres), médicos del espíritu (hombres), médicos del amor (mujeres) y visionarios (hombres que adivinan el futuro conversando con bebés).

- **Relaciones con otras tribus:** comercian y guerrean indistintamente con kalapuyas (con quienes incluso a veces se casan) y chinook, realizando frecuentes incursiones para conseguir esclavos.
- **Ceremonias:** el estatus social está vinculado a la relación con un personaje mitológico o un espíritu guardián. Los chamanes renuevan su poder con largas ceremonias (de 5 a 15 días) en enero o febrero.
- **Situación:** las diversas epidemias de malaria, sífilis y viruela del inicio del siglo XIX reducen la población tillamook en un 90%, a partir de 1850 sus tierras se abren a los asentamientos de colonos que proliferan con rapidez. Una parte de la tribu se traslada a las reservas de Siletz o Grand Ronde pero, pese al expolio y al mal trato recibido, los tillamooks rechazan participar en las características sublevaciones y enfrentamientos nativos de esta época.

Tribus de California

Este rico y fertil territorio posee una gran densidad de población nativa y muchas de las tribus, debido a su ubicación geográfica, comparten características culturales con sus vecinos del noroeste, la Meseta, la Gran Cuenca o el sudoeste.

Un extenso número de dialectos e idiomas cohabitan en la región, incluyendo la familia Hokan propia de las Grandes Llanuras, la Penutí, la Algoquina o la Uto-azteca. De entre muchos, destacan los denominados indios de las misiones del sur de la región, la tribu miwok y la tribu pomo.

Asentamientos y organización

La forma más común de asentamiento es el tribelet, formado por pequeños grupos de aldeas satélite temporales organizadas alrededor de un pueblo principal, compartiendo entre ellas idioma, cultura e historia. Cada poblado suele tener asignada una zona más o menos permanente de recursos y la población suele oscilar de 50 a 500 individuos.

Los tipos de viviendas son diversos, abundando los *wickiups* cónicos, casas en fosos cubiertas de tierra o cabañas de tablones (especialmente en el norte). La mayoría son viviendas unifamiliares, aunque en ocasiones se construyen edificios de uso común que pueden albergar diversas ceremonias.

Los poblados consisten en varias familias extendidas de carácter patrilineal, cada uno con un jefe que controla los recursos económicos y la actividad, y posee un número variable de ayudantes (mensajeros, pregoneros, organizadores de danzas, etc.), chamanes y un consejo de asesores. Muchos puestos son hereditarios y los jefes y chamanes suelen ser miembros ricos y muy respetados dentro de la tribu.

El sistema de clases, basado en la riqueza, suele ser rígido y cerrado. Diferencian entre la élite, la gente común y los pobres, y el sistema se perpetúa mediante enlaces matrimoniales concertados y la tradición.

Las razones para acudir a la guerra suelen ser la venganza por afrentas o por la ocupación territorial. Normalmente las batallas son breves, reducidas a ataques por sorpresa con pocas bajas, y en poco tiempo se negocian las condiciones de paz. La mayoría de las veces se acuerdan compensaciones entre los dos bandos para reparar los daños ocasionados.

Sustento

La flora y la fauna disponible es abundante en bellotas y otras plantas silvestres (castaño de indias, semillas de salvia o zanahorias silvestres), pescado, crustáceos y todo tipo de caza menor (ciervos, antílopes, carnero de las montañas, castores, mapaches, conejos, reptiles y aves acuáticas), lo que proporciona una

variada alimentación al margen de la agricultura o la ganadería.

Su único cultivo antes del contacto con los europeos es el tabaco, que utilizan de forma extensa en las ceremonias.

Algunas tribus del centro y sur de California comienzan a participar en la agricultura y la ganadería a partir del contacto con los españoles, primero trabajando para ellos en presidios y misiones y después en ranchos para los mexicanos a partir de 1834.

Artesanía y comercio

La mayoría de las tribus de California destacan en la fabricación de cestas trenzadas, abalorios con diferentes tipos de materiales y la cerámica. Algunas tribus de la zona norte también realizan objetos artísticos de madera tallada y aquellas cerca de la costa o de los ríos fabrican fiables canoas y cayucos de fibras de juncos o madera capaces de navegar por el mar.

El comercio entre tribus próximas está muy extendido y con cierta frecuencia también se produce a larga distancia con pueblos de otras regiones para adquirir comida, sal, pieles, cestas, obsidiana y arcos a cambio de conchas de dentalium.

Llegada del hombre blanco

Los pueblos del Sudeste y de la Costa Central tienen su primer contacto con los europeos a mediados del siglo XVI, mientras que los que habitan entre montañas, colinas y valles interiores no son colonizados hasta mediados del siglo XIX.

Si bien el establecimiento de presidios y misiones españolas a partir de 1769 influye poderosamente en los nativos, realmente es durante el siglo XIX, especialmente a raíz de la fiebre del oro, cuando la población indígena sufre una drástica disminución de cerca del 90%, fruto de hambrunas, epidemias, masacres y las penosas condiciones de vida en las reservas.

Las antiguas misiones españolas pasan a control mexicano en 1834 y los indios siguen trabajando para los nuevos propietarios de la tierra que acumulan la riqueza. Aunque algunos grupos (como los luiseños) consiguen mantener su actividad de subsistencia combinada con la agricultura y la cría de animales, las revueltas contra los mexicanos son habituales y durante la guerra con Estados Unidos, diversos grupos del sur de California luchan del lado de los estadounidenses.

Tras 1848 con la llegada de nuevos colonos estadounidenses, muchos de los indios que viven en las zonas mineras o con buenas tierras para el cultivo son desalojados, cuando no directamente exterminados. Los vigilantes y otros grupos secuestran a muchos hombres, mujeres y niños para venderlos como esclavos y al principio de la década de 1850 el Gobierno comienza a firmar tratados con diferentes grupos, estableciendo reservas. Debido a la falta de financiación federal, la corrupción y los continuos desmanes que sufren en la reserva, muchos grupos la abandonan, teniendo que valerse por sí mismos.

Durante la década de 1870 el control de la administración de Asuntos Indios pasa a diferentes iglesias y grupos religiosos que suprimen todas las prácticas religiosas tradicionales de los nativos. En 1875 se conceden reservas a los indios de las misiones. Hasta final de siglo los indios se mantienen con dificultad mediante la agricultura, la ganadería y trabajando para los blancos mientras tratan de resistir, infructuosamente, los continuos esfuerzos de asimilación.

Indios de las misiones

Bajo esta denominación se agrupan diferentes pueblos como cahuillas (centro del sudeste de California), diegueños (de la misión San Diego de Alcalá), juaneños (de la misión de San Juan Capistrano), luiseños (de la misión de San Luis Rey) y serranos, que a partir de 1769 son obligados a vivir y trabajar en las misiones repartidas entre San Diego y San Francisco.

Muchos han sido convertidos al catolicismo pero mantienen sociedades religiosas secretas que siguen respetando muchas de sus antiguas tradiciones.

- **Relaciones con otras tribus:** la mayoría de conflictos se producen entre los pueblos próximos entre sí. Además de entre ellos, comercian con los mojaves y otros pueblos en las rutas de Cocopah-Maricopa y de Santa Fe.
- **Ceremonias:** practican importantes ritos de pubertad y una ceremonia de duelo anual.
- **Situación:** tras la secularización de las misiones, muchas de estas tribus pierden sus tierras y la mayoría de los indios deben elegir entre ser siervos, rebeldes o fugitivos. Los serranos y cahuillas, por ejemplo, realizan frecuentes incursiones en la década de 1850 por las zona de San Bernardino y Los Ángeles, y tras serias epidemias de viruela (entre 1860 y 1865), terminan por firmar tratados a finales de la década de 1870.

Miwok

Viven en unos cien poblados a lo largo de los ríos San Joaquín y Sacramento y se dividen en tres grupos: orientales, lago y costa.

Es una tribu que posee un fuerte sentimiento de la propiedad y su violación es considerada una de las peores ofensas. Cualquier transacción entre dos personas requiere que se realice un pago. La profesión de envenenador está muy reconocida y es una práctica habitual, hasta el punto de que el mayor temor de la mayoría de los miwoks es ser envenenados.

- **Relaciones con otras tribus:** no poseen enemigos tradicionales. Los miwoks orientales suelen aliarse con la tribu maidu, mientras que los de la costa lo hacen con la tribu ohlone.
- **Ceremonias:** las llevan a cabo en grandes casas comunales con motivo de las cosechas, la guerra, los matrimonios o curar a los enfermos y rezar a los muertos. Los bailes son una parte fundamental en todos los ritos y celebraciones. Tienen diferentes chamanes muy especializados: chamanes espirituales con la capacidad de absorber la enfermedad, expertos en el manejo de hierbas y medicinas, adivinos o chamanes capaces de controlar el clima.
- **Situación:** a principios del siglo XIX se establecen las primeras misiones españolas en los territorios de la costa y el lago, influyendo rápidamente sobre las tribus que, entre 1820 y 1840, organizan alianzas entre tribelets para realizar incursiones contra los colonos españoles y mexicanos.

En 1849 estalla la fiebre del oro y oleadas ingentes de buscadores de fortuna estadounidenses llegan al territorio, generalizándose la violencia contra los nativos y el robo de tierras.

Como resultado, en 1850 los miwoks liderados por el jefe Tenaya se alzan en armas en la denominada Guerra de Mariposa. Tras su derrota, hacia 1860 los pocos miwoks supervivientes se ganan la vida en la minería, la agricultura y la ganadería trabajando para los blancos por sueldos miserables.

Pomo

Esta tribu habita originalmente a unos 80 km al norte de la bahía de San Francisco, alrededor del lago Clear y el río Ruso.

Aunque convertidos al catolicismo en 1817, tienen una sociedad religiosa secreta denominada Kuksu en la que sus miembros reciben el poder sobrenatural de un espíritu al que personifican. Sus miembros realizan ceremonias los meses fríos para propiciar la abundancia de comida silvestre para el verano siguiente, llevan a cabo curaciones, ceremoniales de guerra y de fertilidad.

- **Relaciones con otras tribus:** comercian especialmente con las tribus del norte, llegando incluso a Oregón y realizando especiales expediciones comerciales. Sus enemigos habituales son las tribus patwin, wappo, wintu y yuki.
- **Ceremonias:** generalmente de carácter estacional. El festival de la fresa (mayo) o el de la bellota (otoño) son los más significativos. Los muertos son incinerados después de cuatro días junto a regalos ofrecidos por los amigos y familiares en duelo, la casa y las propiedades personales.
- **Situación:** tras los enfrentamientos previos con los mexicanos en la década de 1830, la llegada de numerosos buscadores de oro entre 1849 y 1855 sacude con una nueva oleada de violencia a los pomos. El expolio de tierras y las operaciones de castigo del ejército de los Estados Unidos son constantes y tras ellas, los pomos son enviados en 1856 a la reserva de Mendocino (California).

  En 1867 la reserva se abre a los colonos y los indios acaban por perder todas sus tierras ancestrales y cualquier derecho legal sobre ellas.

Guerras indias

Normalmente hablamos de guerras indias para referirnos a los conocidos conflictos con las tribus de las Llanuras y el Sudoeste desarrollados de 1865 a 1890, pero la realidad es que, de un modo u otro, los nativos americanos llevan enfrentados con el hombre blanco desde una época muy temprana de su relación.

Durante la época colonial, si bien muchos conflictos son alentados por las propias luchas entre las potencias por dominar el territorio, ya hay ejemplos de sendos levantamientos nativos contra los primeros colonizadores como las guerras Powhatan de 1610 contra los ingleses en Virginia, la guerra Pequot de 1636 o la rebelión de los indios pueblo contra los españoles en 1680.

Los motivos esenciales para este antagonismo son sencillos y básicamente se repiten de manera obstinada. Los colonos blancos amenazan los recursos naturales o intentan desplazar a los nativos de sus territorios. Esta política colonizadora se intensifica a partir de la independencia de los Estados Unidos, cuando comienza a acuciar la necesidad de cohesionar el territorio "adquirido" y se fomenta la colonización interior.

La desorganizada y fraudulenta política de las reservas indias a partir de 1848, repleta de continuas promesas incumplidas y sucesivas disminuciones de los territorios nativos, extiende el problema y es la causa de muchos de los levantamientos nativos del último tercio del siglo.

Aunque a muchos de los encontronazos se los denomina "guerras", dada la facilidad de los nativos para escabullirse, en pocos casos existen grandes batallas y se trata más bien de que los grupos huidos acaben deponiendo las armas tras quedarse sin recursos y suministros.

A continuación, se incluye una visión general y resumida de los conflictos y guerras más importantes protagonizados por los nativos desde 1848 hasta 1900 y que además de poner de manifiesto su contumaz resistencia, pueden proporcionar ideas y trasfondos para aventuras.

Guerra Cayuse (Washington, 1847-1850)

Tras el primer contacto con el hombre blanco, los cayuses ya muestran cierto interés por su nueva religión, por lo que en poco tiempo permiten la construcción de misiones en su territorio a cambio del pago de tributos. Sin embargo, una serie de crecientes tensiones y malentendidos con la misión de Marcus Whitman, establecida en 1837, acaba por desembocar en la guerra abierta.

Tras varios años intentando transformar radicalmente la forma de vida de los nativos y negarse a compensarles por el uso de la tierra, Whitman opta por traer cantidades ingentes de colonos (unos 4.000 hasta 1847) que, no sólo se apropian de los recursos indios, sino que provocan una epidemia de sarampión que acaba con casi la mitad de la tribu. Las sospechas de brujería sobre Whitman y su obstinada negativa a hacer caso de las advertencias indias provocan un ataque a la misión en noviembre, destruyéndola, matando a más de una docena de colonos (entre ellos Whitman y su familia) y capturando 50 rehenes entre hombres, mujeres y niños.

Rápidamente una fuerza de voluntarios acude desde Oregón decididos a acabar con los culpables y se inicia una serie pequeñas escaramuzas que provocan que el Gobierno destine una fuerza militar permanente que consigue la rendición de los líderes responsables del ataque en 1850.

Guerras con los utes (Utah, 1853-1882)

En 1853, después de que algunos utes resulten muertos en un enfrentamiento con mormones en Springville, el jefe Walkara inicia una serie de incursiones sobre sus puestos en la denominada Guerra Walker, pero incapaz de quebrar sus defensas, acaba por firmar la paz a finales del año.

Los años siguientes, hasta 1860, entre pequeños altercados y treguas, el Gobierno intenta convertir a los utes en granjeros sin éxito, estableciendo unas pocas granjas de maíz que sucumben por el abandono indio (ya que creen que permanecer demasiado tiempo en un mismo sitio sólo puede llevar a morir de hambre).

Para 1859 el aumento de mineros siguiendo la fiebre del oro de Colorado trae consigo una serie de tratados que obligan a los utes a ceder parte de sus territorios, y en 1861 las bandas occidentales son desplazadas a una reserva en Uintah Valley. Sin recibir las compensaciones ni los suministros prometidos, la situación es tensa, y tras sufrir una grave afrenta personal (un mormón borracho le tira de su caballo), el jefe Antonga (Halcón Negro) declara la guerra a los colonos mormones en 1865 acompañado de 16 bandas utes y algunos paiutes y navajos. Los indios

Tribus indias en la Guerra Civil

Aprovechando el conflicto entre Norte y Sur, muchas tribus del Oeste aprovechan la disminución o ausencia de tropas de esos años en sus territorios para incrementar sus incursiones. Apaches, arapahos, cheyennes, comanches, kiowas, paiutes, sioux dakotas y shoshones ven la posibilidad de expulsar a los blancos durante este periodo, aunque sus intentos acaban en conflictos mayores sin éxito.

Pero al mismo tiempo, muchas de las tribus realojadas en Territorio Indio se ven obligadas a tomar parte activa en el conflicto. Grupos cherokees, chicaksaws, choctaws, creeks y semínolas luchan en uno u otro bando y los caddos, senecas, shawnees y wichitas lo hacen abiertamente por la Confederación.

En 1861, la Confederación alcanza un acuerdo con las cinco tribus civilizadas para que finalicen sus tratos con la Unión y luchen como tropas auxiliares, con regimientos propios, a su lado. A cambio, se comprometen a proteger las reclamaciones sobre sus tierras y a asumir el pago de anualidades, así como a la protección de las tribus frente a ataques militares de la Unión. Además, los kiowas y caddos acuerdan concentrar sus incursiones en la frontera de Kansas y Misuri y no atacar el territorio confederado de Texas.

Aun así, hay divisiones en algunas tribus. Al inicio de la guerra, los cherokees intentan permanecer neutrales, pero una facción bajo el mando de Stand Watie toman partido por el Sur y sus hombres acaban por tener un papel muy destacado durante el conflicto, capturando posiciones artilleras enemigas, causando numerosas bajas y cubriendo muchas veces la retirada de los confederados. Los creeks también se encuentran indecisos, con una parte claramente apoyando la Confederación y otra clamando por la neutralidad.

roban miles de cabezas de ganado y matan a cerca de setenta colonos en la llamada guerra de Halcón Negro. A pesar de que el propio Antonga firma la paz en 1867, algunos grupos continúan combatiendo hasta la llegada del ejército en 1872.

Con un aumento progresivo de los asentamientos mineros en Colorado y los indios en reservas, de nuevo en 1876 se intenta reducir las tierras de los utes en la región de White River.

Los años siguientes se caracterizan por intensos intentos de asimilación, reducción de tierras y creación de asentamientos agrícolas para los utes, que continúan resistiéndose y llegan al enfrentamiento violento con las tropas durante 1879. Tras la firma de la paz a finales de año, las diferentes bandas son finalmente agrupadas en 1881 en la reserva de Ouray (antigua reserva Uintah), en Utah.

Tercera guerra Semínola (Florida 1855-1858)

Tras haber protagonizado dos guerras anteriores en 1816 y 1832, los esfuerzos de los estadounidenses por reducir a las tribus semínolas de Florida y enviarlas a nuevas reservas en Territorio Indio han demostrado ser infructuosos.

Para 1842 sólo 3.000 semínolas han sido trasladados al oeste de Misisipi y el ejército ha sufrido unas 1.500 bajas. En esta guerra, por primera vez, el ejército estadounidense, todavía empleando el antiguo sistema militar europeo, se enfrenta a auténticas tácticas de guerrilla. La tarea de adentrarse en los pantanos para perseguir a los indios se torna imposible hasta el momento y la mayoría de los nativos continúan en el territorio.

Conforme Florida va recibiendo nuevos colonos estadounidenses, la presión de éstos sobre los semínolas se intensifica. Entre 1855 y 1858, tras el robo y destrucción de algunas cosechas indias por parte de los blancos, el jefe Billy Bowlegs encabeza sucesivos ataques contra granjas, tramperos y comerciantes que, de nuevo, el ejército se ve incapaz de neutralizar y una embajada de los semínolas ubicados en Territorio Indio es enviada para tratar de convencer a sus parientes de que negocien la paz y abandonen Florida. Bowlegs y algunos de sus seguidores aceptan, pero otros cientos se resisten a abandonar los *everglades* y allí permanecen hasta bien entrado el siglo XX.

Guerras de paiutes y bannocks (Idaho, Utah y Nevada, 1860-1879)

La cantidad de nuevos asentamientos mineros, los roces con los buscadores de oro y la escasez de provisiones en el noroeste de Nevada a partir de la segunda mitad de la década de 1850 provoca toda una serie de enfrentamientos y actos violentos (especialmente entre 1857 y 1859) que acaban por desembocar en la guerra Paiute de 1860, la mayor guerra india en el oeste antes de la Guerra Civil. Las hostilidades por parte de los indios se inician como venganza por el secuestro y violación de dos jóvenes indias en Williams Station, un puesto comercial del lago Pirámide en Nevada. Los paiutes, en venganza, queman el puesto y matan a todos los blancos que encuentran en la zona. Rápidamente se forma una milicia de voluntarios para perseguir a los atacantes, pero son derrotados sucesivamente por los indios hasta que el ejército regular se une a ellos y un mes más tarde, en junio, tras nuevos enfrentamientos, se acaba construyendo Fort Churchill para patrullar y mantener seguras las diferentes rutas. A pesar de que todavía se produce alguna pequeña escaramuza, en 1861, finalmente, se alcanza un alto el fuego informal.

Durante la Guerra Civil, con la disminución de tropas en la región las incursiones y ataques indios a ranchos, puestos mineros y caravanas se intensifican, teniendo tan sólo la oposición de algunos grupos de voluntarios de Oregón y Nevada. En 1866, el coronel George Crook se hace cargo de las operaciones en la denominada guerra Serpiente (muchos blancos denominan así a los paiutes del norte) y el ejército consigue mantener a los nativos en permanente huida durante un año y medio, con continuas escaramuzas, hasta que se rinden finalmente en 1868. La mayoría de los nativos permanecen en la región, alojados en diferentes reservas donde permanecen de forma pacífica, obteniendo los suministros del Gobierno.

En 1878 protagonizan la denominada guerra Bannock, influenciada por el clima de tensión del año anterior de los nez percés con los blancos y desatada por las ansias de venganza de los indios ante la constante expoliación de sus recursos por parte de los rancheros. Después de que dos rancheros sean heridos por un solo bannock, una partida de guerra de doscientos guerreros se enfrenta a los voluntarios bajo el liderazgo del jefe Cuerno de Búfalo, que resulta muerto en la acción. Los guerreros se unen entonces al chamán Oytes y al jefe Egan y sus paiutes que mantienen en jaque a las tropas regulares durante más de un mes. Tras rendirse en agosto de ese año, los paiutes son trasladados a la reserva de Yakima en Washington y los bannocks a una reserva en el río Serpiente en Idaho.

En los meses finales del año, un grupo de alrededor de 300 renegados bannocks y shoshones, emigrados de las tierras altas hacia el sur y conocidos como los comedores de ovejas (ya que su sustento son principalmente los muflones o carneros salvajes), son acusados de robo de ganado y varios asesinatos de mineros y rancheros. La campaña de persecución y castigo se inicia en febrero de 1879 y se alarga hasta octubre debido a la enorme dificultad del terreno. Una vez capturados, los comedores de ovejas son enviados a la reserva bannock del río Serpiente.

Guerras apaches
(Arizona y Nuevo México, 1861-1886)

A partir de 1853 y 1854 Arizona y el sur de Nuevo México son definitivamente transferidos a los Estados Unidos, lo que incluye el corazón de la Apachería de mimbreños, mogollones, piñaleños y chiricahuas que llevan años subsistiendo exclusivamente a base de incursiones. En esta época, viajar a más de diez millas de Santa Fe se considera prácticamente un suicidio y todo el norte de México se convierte en territorio auténticamente salvaje. Aunque las operaciones de represalia mexicanas, apoyadas con indios ópatas, tienen poco éxito, cantidad de exploradores y tramperos continúan beneficiándose de la política de venta de cabelleras establecida por los mexicanos en la década de 1830, atacando los asentamientos indios, vendiendo con frecuencia a las mujeres y los niños como esclavos, y provocando nuevas y más terribles represalias apaches.

Esto, unido a la ausencia de una política gubernamental establecida para el trato con los indios, más allá de su persecución y castigo, es la nota dominante hasta 1870 en una escalada de enfrentamientos que incluyen acciones indiscriminadas de grupos de colonos armados y la incorporación de unidades de pimas y papagos para ayudar a las cada vez más numerosas tropas. De entre todos los grupos, los chiricahuas comandados por Cochise se muestran especialmente activos e irreductibles y forman el núcleo más duro de resistencia. En Arizona, a finales de 1869, los progresos en la pacificación de los apaches son tan escasos que el propio general Sherman recomienda abandonar el territorio y dejárselo a sus habitantes aborígenes.

Entre 1870 y 1871 la nueva política de ofrecer tierra y sustento en reservas para aquellos apaches que depongan las armas comienza a dar algunos frutos y, a pesar de algunos episodios desafortunados y de la desconfianza mutua imperante, a finales de 1871 más de la mitad de los apaches son mantenidos en diferentes reservas, pero el resto, denominados renegados, continúan con sus ataques sobre el territorio. En 1872, el propio Cochise termina por aceptar establecerse con su banda en una reserva que incluye parte de las montañas Chiricahua y su valle al oeste, junto a la frontera mexicana. En los años siguientes las incursiones que se producen, especialmente al otro lado de la frontera son, erróneamente en la mayoría de los casos, atribuidas a los chiricahuas. Por ello se decide, en 1876, trasladarlos a la reserva de San Carlos, lo que provoca que una buena parte huya, se una con otros grupos de renegados y continúen sus acciones bélicas. Ante la desconfianza y la aparente impunidad de algunos grupos hostiles que incluso operan desde las reservas, se opta por concentrar a las diferentes bandas fuera de sus territorios habituales, lo que termina por ser desastroso y da origen a los siguientes diez años de conflictos con los apaches.

Victorio, Loco y Nana con su grupo de mimbreños se resisten una y otra vez a sus traslados a San Carlos y acaban por huir a México para continuar desde allí sus ataques hasta 1880, reforzados con algunos navajos, mescaleros, lipanes y comanches. Por otro lado, los temibles chiricahuas, también fugados en repetidas ocasiones de la reserva de San Carlos, y bajo la guía de sucesivos líderes de guerra como Nolgee, Juh, Nachez, Chato o Gerónimo, no son reducidos hasta 1886. Este último, por sí sólo, genera la mayor operación militar estadounidense contra indios en la historia del sudoeste.

Guerra Modoc (California y Oregón, 1872)

A pesar de haber protagonizado algunas escaramuzas contra las caravanas de colonos en la década de 1850, muchos modocs mantienen una estrecha relación cordial con el hombre blanco, trabajando en la agricultura y la ganadería e incluso comienzan a ser conocidos por sus nombres no indios: Capitán Jack (Kintpuash), Scarfaced Charley, Stamboat Frank o Long Jim, entre otros.

En 1864, sin embargo, ante la enorme presión colonial, los modoc, klamath y la banda yahooskin de indios shoshones acaban por ceder completamente sus tierras y son trasladados a una reserva conjunta en el sur de Oregón (la reserva Klamath). Las malas condiciones de vida y los roces con las otras tribus provocan que en 1865 el jefe Kintpuash (Capitán Jack) marche con su banda de vuelta a la zona del río Lost en California donde reclaman la creación de una reserva propia. Durante algunos años, los nativos viven sin ser molestados pero en 1872, el primer intento para hacerles volver a sus tierras acaba por convertirse en la denominada guerra Modoc.

La rebelión de Capitán Jack supone un importante impacto en la opinión pública, no tanto por su heroica resistencia como por la sorpresa de que una tribu considerada asimilada por largo tiempo e incluso con nombres angloamericanos se levante en armas con tanta virulencia. También es un fuerte revés para la confianza en la política de pacificación del presidente Grant, que hasta ese momento se considera de probado éxito.

Tras la derrota, en 1873 la tribu se divide entre dos reservas: unos son trasladados a Territorio Indio (reserva Quapaw) y otros vuelven a la reserva Klamath.

Guerra Nez Percé (Idaho, 1877)

Tras los incidentes de la guerra Cayuse, los nez percés y otras tribus firman un tratado para conservar una buena parte de sus tierras ancestrales, pero abriendo el territorio a los colonos estadounidenses. Sin embargo, en 1863 ante una nueva gran oleada de colonos, se propone revisar y reducir la adjudicación de tierras de la tribu a una décima parte, lo que en la práctica supone perder sus tierras. Aunque una facción de los nativos acepta, el jefe Joseph el Viejo y otras bandas se niegan y permanecen en el valle ejerciendo una resistencia pasiva. En esta época muchos tienen contacto con la religión del soñador, liderada por el respetado chamán y profeta Smohalla, que predica que la forma de vida y métodos del hombre blanco son malos y causan

Reservas y agentes indios

Tras los confinamientos en Territorio Indio hasta la década de 1850 y después de experimentar con el sistema en California, Oregón y Washington durante la fiebre del oro, al acabar la Guerra Civil el Gobierno pone en marcha de forma intensiva la política de restringir a los indios en pequeñas áreas de su pertenencia reconocidas en tratados, leyes u órdenes ejecutivas. El resto de tierras en los territorios de origen de las tribus quedan, entonces, disponibles para ser utilizadas por los colonos. Las reservas sirven, además, como campos de detención en un periodo de considerable conflicto, especialmente en el sudoeste y las Grandes Llanuras.

Dentro de las reservas los indios sufren una enorme presión para aceptar la asimilación, convertirse en granjeros y hacerse cristianos. La mayoría se resisten a abandonar su forma de vida tradicional, pero incluso haciendo concesiones, la política unilateral del Gobierno consiste en hacer que compartan la reserva con otras tribus o reducir su extensión para otorgar más terreno a los colonos.

Las condiciones de vida son deplorables. Sin poder recurrir a sus medios tradicionales de subsistencia y resistiéndose a convertirse en granjeros, muchas tribus acuerdan en sus tratados asignaciones de suministros y alimentos. El problema es que la falta de presupuesto y la corrupción hacen que estas asignaciones se incumplan y los nativos malvivan sin apenas sustento.

Durante la década de 1870 la corrupción de la Oficina de Asuntos Indios es generalizada. Muchos agentes indios especialmente codiciosos que, en teoría, deben velar por el bienestar de los nativos están involucrados en la facturación al Gobierno de los recursos para las reservas. Estos llamados "anillos indios" están formados habitualmente por un político gubernamental, un agente indio y al menos un comerciante local que conspiran para engañar al Gobierno y los indios sobre los recursos realmente asignados para la alimentación, ropa y suministros de la reserva. Construyen una tienda-almacén para evitar que los indios acudan a otros comerciantes, escamotean parte de las raciones (que ya de por sí suelen ser escasas) y descuidan las condiciones higiénicas.

Los grupos de indios que se rebelan y se marchan de la reserva son considerados renegados y son perseguidos con ahínco.

Al final, las reservas no dejan de ser vistas por el Gobierno como una solución temporal hasta que los indios son asimilados y se funden con la sociedad imperante, pudiendo desmenuzar entonces tanto la tribu como lo que quede de sus propiedades para entonces.

enfermedad y confusión entre los indios y que el Gran Espíritu les concedió esa tierra y los blancos no tienen derecho a ella.

En 1871 fallece el jefe Joseph el Viejo, dejando al cargo de la tribu a sus dos hijos: Joseph y Ollikut. En ese mismo año un nuevo grupo de colonos llega al territorio reclamando parte de las tierras indias y el nuevo jefe Joseph realiza una protesta al agente indio. Aunque la reserva se legaliza en 1873, en 1875 se cambia de idea y dos años más tarde el ejército amenaza con la guerra para que abandonen las tierras. Tras una serie de desafortunados altercados con algunos colonos muertos las bandas nez percés huyen hacia el sur con Joseph tratando de evitar la violencia innecesaria decretando no matar a las mujeres, niños o heridos y no tomar cabelleras.

El 17 de junio se produce la batalla de White Bird Canyon, donde los indios aun contando con una fuerza inferior y peor armados derrotan a las tropas acabando con treinta y cuatro soldados y sin sufrir ninguna baja. Tras reunirse todas las bandas indias, suman unas 700 personas, pero 550 de ellas son mujeres y niños. El 11 de julio 600 regulares les atacan en su campamento del río Clearwater y tras dos días de lucha los indios logran que sus familias se pongan a salvo y provocan la retirada de las tropas.

Tras la última batalla se reúnen los líderes de la banda que por votación deciden encaminarse al este para buscar una alianza con los crows. En su camino esquivan algunas fuerzas de voluntarios y adquieren pacíficamente suministros en Stevensville. Mientras descansan en Big Hole Valley unos 200 soldados les atacan por sorpresa y acaban con muchos de ellos aunque algunos tiradores indios consiguen escapar hacia Idaho.

La persecución continúa con emboscadas y escaramuzas durante más de dos semanas, pero los renegados consiguen zafarse de sus perseguidores una y otra vez. A estas alturas ya conocen que los crows prefieren mantenerse neutrales y cambian de dirección hacia el norte para buscar la protección de Toro Sentado y sus sioux en Canadá. En su marcha van sufriendo pérdidas lentamente, muchas veces producidas por escaramuzas con los exploradores crows del ejército. Exhaustos, acampan a menos de 50 km de la frontera con Canadá, cerca de Snake Creek.

El 30 de septiembre de 1877 Joseph y sus renegados son atacados por una fuerza de caballería, artillería ligera y ametralladoras Gatling que acaban por rendirse y renuncian a combatir al hombre blanco.

Guerras sioux

(Minnesota, Montana, Nebraska, Wyoming, las dos Dakotas, 1854-1890)

El primer gran choque violento en las Llanuras entre sioux y el Gobierno se produce como consecuencia del gran aumento de viajeros a lo largo de la ruta de Oregón, para cuya protección se construye Fort Kearny en Nebraska y se actualiza Fort Laramie en Wyoming. En este último, se firma un tratado en 1851 para garantizar la seguridad de los colonos a cambio de pagar ciertas cantidades anuales en suministros y reconocer y proteger parte de los territorios tribales.

En agosto de 1854 se produce un incidente en la aldea de Oso Conquistador (en el río San Lorenzo) donde perece todo un destacamento de caballería y el jefe de la tribu de la que es testigo un joven indio, Caballo Loco. Las represalias del ejército no se hacen esperar y el verano siguiente un contingente de 600 soldados destruyen una aldea sioux en Ash Hollow (Nebraska). La expedición de castigo, además, se adentra en territorio lakota y establece Fort Randall en el río Misuri. Esto hace que los sioux se mantengan temporalmente alejados de las rutas, soldados y fuertes, y aunque con la Guerra Civil en medio se vive una relativa paz con ellos, las incursiones a los colonos continúan por parte de bandas santees dakotas, que hasta 1864 castigan el noroeste de Iowa.

Los problemas se agravan especialmente de nuevo entre los años 1865 y 1867, cuando los colonos violan el tratado de Fort Laramie adentrándose en los campos de oro de Montana a lo largo de la ruta Bozeman. Este camino atraviesa los territorios de caza indios y las incursiones de sioux, cheyennes y arapahos sobre emigrantes y patrullas de soldados no se dejan esperar. Los episodios continuos llevan al Gobierno a construir Fort Reno,

Fort C. F. Smith y Fort Phil Kearny, pero los ataques prosiguen por bandas al mando de Nube Roja y Caballo Loco. Ante la difícil situación, el Gobierno realiza primero un tratado con esas tribus en 1867 (Medicine Lodge) y en 1868 un nuevo tratado en Fort Laramie con Nube Roja, que garantiza el abandono de los fuertes en la ruta Bozeman y la creación de una gran reserva en el territorio sioux en la que se incluyen las Black Hills. Aunque Nube Roja y los suyos se asientan en la nueva reserva, Toro Sentado, Caballo Loco y Gall rechazan el pacto, continuando con la resistencia.

En la década de 1870 tanto los colonos como los indios incumplen el tratado repetidamente, produciéndose invasiones del Territorio Indio e incursiones de éstos en respuesta. El ferrocarril de la Northern Pacific llega a la región y, para colmo, el descubrimiento de oro en las Black Hills en 1874 atrae un aluvión de mineros que inundan la zona. La guerra es inevitable. Aunque el Gobierno hace un ofrecimiento para adquirir la tierra de los sioux en 1875, éstos lo rechazan y se emite una orden por la que todas las bandas de caza sioux deben presentarse en una agencia antes del 31 de enero de 1876 o serán considerados hostiles. Los grupos fuera de la reserva, bajo el mando de Toro Sentado, están totalmente diseminados por el sudeste de Montana y el noroeste de Wyoming en pequeños campamentos de invierno, por lo que la demanda es imposible de cumplir (o se ignora).

El ejército lanza entonces una campaña con tres fuerzas para hacer regresar a los grupos lakotas a la gran reserva sioux. El coronel John Gibbon avanza desde Fort Ellis (Montana) hacia el este, el general George Crook se traslada al norte de Fort Laramie y el brigadier Alfred Terry se desplaza hacia el oeste de Fort Lincoln (Dakota del Norte). La campaña empieza a tener problemas cuando en junio de 1876 unos 700 sioux y cheyennes al mando de Caballo Loco derrotan las tropas de Crook (unos 1.000 soldados y 300 crows y shoshones como auxiliares) en la batalla de Rosebud Creek (Montana).

Los indios se reagrupan entonces en un nuevo campamento en un prado que ellos denominan "hierba grasienta", a lo largo del río Little Bighorn, a donde además han llegado mientras

Principales batallas de las tribus indias del Oeste

1850 – 1890

tanto los grupos de tetones, santees, cheyennes y arapahos del norte que han pasado el invierno en las agencias indias (unos 7.000 en total, 1.800 de ellos, guerreros). Las columnas de Gibbon y Terry se unen entonces en el río Yellowstone para atacar el poblado. Terry envía al 7.º de Caballería al mando del teniente coronel George Armstrong Custer a cortarles la posible retirada por el sur, mientras el grueso de la columna avanza hacia ellos desde el norte. Nada sale según lo planeado. El 25 de junio, al divisar los exploradores de Custer el poblado, Custer decide atacar sin esperar un día más por la columna principal. Divide su fuerza en cuatro secciones: el convoy de provisiones queda detrás con una escolta, un destacamento al mando del capitán Frederick Benteen para bloquear a los indios desde el sur y otros dos destacamentos, uno al mando del mayor Reno y otro bajo su propio mando para seguir el río hacia el norte. Durante el camino, Custer decide enviar a Reno hacia el oeste, cruzando el río, para perseguir a un grupo de unos 40 indios, con la intención de golpear el campamento desde el sur mientras su propio destacamento avanza por el este para rodear a los indios desde el norte. En una serie de ataques contra las fuerzas divididas los indios infligen numerosas bajas a los destacamentos de Reno y Benteen (50 muertos y más de 60 heridos) al tiempo que aniquilan el destacamento de Custer y sus 210 hombres.

Tras la victoria, los sioux y sus aliados se dispersan en pequeñas bandas. En julio un contingente de tropas desde Fort Laramie intercepta y derrota en Nebraska (batalla de War Bonnet) una fuerza de 1.000 cheyennes que tras dejar las agencias pretende unirse a Toro Sentado y Caballo Loco. En septiembre Crook captura la banda oglala de Caballo Americano y en noviembre cae el poblado cheyenne de Cuchillo Aburrido. En enero de 1877 el general Nelson Miles y sus 500 hombres derrotan a Caballo Loco en la batalla de Wolf Mountain y en mayo a Ciervo Soso en Montana.

El final del camino de la guerra ha alcanzado a los orgullosos sioux y cheyennes. Tras rendirse en Fort Robinson (Nebraska) en mayo de 1877, Caballo Loco es asesinado cuatro meses más tarde (dicen que intentando escapar). Toro Sentado, entretanto, busca refugio en Canadá con sus 2.000 seguidores, aunque regresa para rendirse oficialmente en 1881 en Fort Buford (territorio de Dakota). Mientras tanto, el Gobierno rápidamente anexiona los codiciados territorios de las Black Hills.

Estos acontecimientos marcan el fin de las guerras sioux y tras el regreso de Toro Sentado, todas las bandas viven en reservas, desapareciendo toda esperanza de resistencia. Aunque el último suspiro para los sioux y otras tribus protagonistas de las guerras por el Oeste llega 13 años después en Wounded Knee, no se trata de un enfrentamiento militar. El auge de la Danza del Espíritu entre muchas tribus y, especialmente, entre los sioux motiva la intranquilidad del Gobierno y un desafortunado incidente el 29 de diciembre de 1890 mientras el 7.º de Caballería intenta desarmar un grupo de lakotas termina en la masacre de 250 indios, principalmente mujeres y niños, lo que significa el final de toda resistencia sioux y el capítulo de cierre de las guerras indias en las Llanuras.

Reglas de magia india

Todas las tribus y culturas nativas poseen, de una forma u otra, un gran sentido religioso basado en la conexión mística con el entorno, el mundo que les proporciona sustento y con el que deben mantener el adecuado equilibrio. Para los indios, todas las fuerzas y elementos de la naturaleza pueden ejercer como espíritus guardianes y ser fuente de poder espiritual que, convenientemente obtenido, proporciona a la persona adecuada o a la tribu determinadas habilidades y beneficios.

Los chamanes, muchas veces conocidos como hombres santos u hombres medicina, son los principales intermediarios con el mundo espiritual y el receptáculo principal del poder de los espíritus guardianes. Ellos conocen o tienen acceso a las ceremonias precisas para cada situación, almacenando y canalizando el poder obtenido. Para cualquier nativo este poder es muy real, aun cuando en la mayoría de ocasiones vaya acompañado del uso de plantas efectivas, bebedizos o drogas sugestivas. Eso no significa que la magia india sea como la de los magos o brujos característicos de la literatura de fantasía y los chamanes no van por ahí lanzando rayos o bolas de fuego chasqueando los dedos. Para poder realizar hechizos, un chamán debe acumular primero fuerza espiritual a través de ritos y procedimientos concretos, algunos de los cuales pueden durar días, que luego vuelca en otras ceremonias determinadas según los resultados que persiga.

Los efectos de las ceremonias y hechizos indios pueden aplicarse directamente sobre el propio hechicero o éste puede utilizarlos para influir en la salud, habilidades o características de otros, generalmente de forma temporal. Con el adecuado ritual un chamán puede sanar o provocar puntos de daño, añadir modificadores a ciertas habilidades o alterar temporalmente la puntuación de algunas características, además de obtener información sobre el entorno o la situación.

Nada impide que un hombre blanco reciba directamente los beneficios o perjuicios de la magia india, pero para ello debe participar adecuadamente en el rito pertinente.

Ceremonias y puntos de tótem

Los ritos y hechizos son los procedimientos mediante los cuales el chamán obtiene y canaliza su poder. Algunos le permiten obtener y recuperar sus puntos de tótem y otros gastar esos puntos para la aplicación de determinados hechizos que, al final, son la manifestación de su poder mágico en el juego.

Todas las ceremonias y hechizos incluyen en su descripción una serie de requisitos que es necesario cumplir escrupulosamente para obtener los resultados deseados.

La habilidad Mitos y leyendas es fundamental para el correcto funcionamiento de la parte espiritual de los rituales y hechizos. Para obtener los resultados deseados, siempre se exige superar una tirada con éxito por la habilidad aplicando modificadores específicos a la ceremonia o hechizo.

Si en algún momento el proceso se interrumpe o no se supera la tirada de habilidad, entonces no se produce el efecto del ritual, pero el tiempo, los puntos de tótem y los materiales empleados se pierden igualmente.

Puntos de tótem

En términos de juego el poder sobrenatural se cuantifica y representa con puntos de tótem. Sólo los chamanes indios poseen y pueden acumular estos puntos, que luego deben gastar en las diferentes ceremonias o hechizos para obtener o transmitir sus efectos y beneficios. Un chamán sólo puede acumular tantos puntos de tótem como el doble de su puntuación en Carisma, aunque puede almacenar el excedente que obtenga en varas de oración y talismanes (ver 'Fabricación de objetos mágicos', más adelante).

Todos los aventureros chamanes comienzan el juego con una cantidad de puntos de tótem según la suma de sus puntuaciones en SEN, CAR y CUL (ver 'Creación de aventureros', pág. 54) y en la descripción de cada ceremonia o hechizo figura el gasto de puntos necesario para llevarlo a cabo.

Si lo desea, un chamán puede gastar puntos de tótem adicionales para reducir el modificador a la tirada de Mitos y Leyendas del hechizo. De esta forma, por cada 5 puntos de tótem adicionales gastados, la dificultad puede reducirse en un 5% hasta una reducción máxima de -15%.

EJEMPLO: *el hechizo Hermano caballo cuesta 5 puntos de tótem y tiene un modificador a Mitos y leyendas de -20%. Si el chamán gasta en total 15 puntos de tótem, el modificador pasa a ser de -10%.*

Cómo obtener o recuperar puntos de tótem

Para conseguir o reponer puntos de tótem un chamán debe obtenerlos contactando con los espíritus a través de ciertas ceremonias menores que puede realizar de forma más o menos continua. A través de estos ritos, que normalmente no consumen más de un día, los hombres santos pueden obtener el poder suficiente para afrontar la realización de las tareas sagradas cotidianas.

Aunque pueden variar de unas tribus a otras, según sus costumbres, en general la mayoría consisten en observar el ayuno, practicar la meditación y realizar canciones, plegarias y ritos de purificación que suelen desembocar en la búsqueda personal de la visión. Todas las ceremonias para obtener puntos de tótem requieren superar una tirada sin modificador de Mitos y leyendas. Un fallo se traduce en no obtener ningún punto de tótem y con una pifia se pierden los puntos que debería haber otorgado el ritual de los que aún tenga el chamán (si no dispone de ningún punto de tótem, entonces no tiene efecto). El crítico sólo es relevante en la ceremonia de la búsqueda de la visión, como se detalla en su explicación.

- **Ayuno ceremonial:** no requiere de un lugar específico para llevarse a cabo aunque el chamán realiza ciertas pausas durante el día para meditar o realizar plegarias cantando acompañado de su tambor o maraca ceremonial. Una vez finalizado el día de ayuno se obtiene 1 punto de tótem.
- **Meditación y plegaria:** puede realizarse en cualquier lugar, incluso al aire libre. Es necesaria una pipa de tabaco, ya que el humo es fundamental para que la plegaria se eleve, una vara de oración y un tambor ceremonial. Por cada seis horas de meditación ininterrumpida se obtiene 1 punto de tótem.
- **Purificación:** se realiza en la cabaña de sudoración donde es necesario mantener un fuego encendido que calienta las rocas que, rociadas con agua, desprenden el vapor necesario para crear el efecto de la "sauna". Tras unas horas sudando, el individuo debe lanzarse a un arroyo o río de aguas frías para completar adecuadamente el rito. La duración mínima es de 3 horas y puede combinarse durante el mismo día con el ayuno y la meditación. Alternativamente puede realizarse tomando la bebida negra (en estos casos, el lugar es irrelevante) combinada con tabaco para provocar el vómito. No importa cuántas veces se repita, el rito de purificación solamente aporta 1 punto de tótem al día.
- **Búsqueda de la visión:** debe realizarse en la sede de la sociedad religiosa o bien en el lugar remoto en el que habita el espíritu guía requerido (por lo que puede ser necesario un viaje previo). Para llevarla a cabo es necesario disponer de una vara de oración y del fardo sagrado, compuesto por una pipa ceremonial, tabaco, tambor ceremonial, figurita o amuleto y plantas sagradas (normalmente peyote, mescal o datura para provocar las alucinaciones). La búsqueda de la visión requiere un día completo e incluye preparaciones, oraciones, cánticos y danzas. Una búsqueda de la visión con éxito proporciona 5 puntos de tótem.

Fardos sagrados

Los hombres medicina, chamanes y hombres santos llevan siempre consigo una bolsa con los utensilios de importante significado y utilidad para desempeñar las funciones espirituales. Esta bolsa, generalmente denominada fardo, suele estar realizada en piel de animal (en el caso de los indios de las Llanuras es bastante común que se trate del pellejo de una cría de búfalo nonata) profusamente decorada con conchas, plumas o abalorios y puede llegar a alcanzar más de un metro de longitud.

Un fardo sagrado puede contener casi de todo (en muchos casos, decenas de objetos diferentes), siempre que tenga algún tipo de significado o importancia para el chamán. Es típico que incluya algún tipo de tocado ritual, una maraca sagrada realizada con huesos de animales pequeños, un pequeño tambor ceremonial, una varita de oración, varios paquetes de hierbas medicinales, peyote o mezcal, trenzas de hierba perfumadas, polvo de maíz o un puñado de tierra de algún lugar sagrado, conchas, pequeños huesos de animales, alguna figurita ritual o amuleto y, por supuesto, la pipa sagrada y su tabaco.

En verano se suele colgar de un trípode fuera de la vivienda del chamán, pero se recoge con veneración en el interior si hay tormenta o amenaza el mal tiempo. Las mujeres no iniciadas no pueden siquiera tocarlo y cada vez que se mueve o se abre para ser utilizado debe pronunciarse la oración apropiada para que no pierda su magia.

Cuidar del fardo sagrado es un gran honor, pero también una gran responsabilidad y si el propietario desea deshacerse de él o legárselo a un posible sucesor, el nuevo dueño debe aprender todas las oraciones, canciones y movimientos asociados a cada uno de los objetos mágicos que contiene ya que, si se comete algún error, la magia se pierde. Por ello, la mayoría de los chamanes eligen a jóvenes que han tenido la visión y que poseen la capacidad e inteligencia suficientes como para dominar todos los rituales necesarios.

Además, si se obtiene un resultado crítico en la tirada de Mitos y leyendas, el chamán aprende un nuevo hechizo que ha recibido directamente de manos del espíritu (ver 'Obtención de nuevos hechizos', más adelante).

Al margen de los pequeños ritos diarios que puede observar un chamán, su participación en los grandes eventos religiosos también le proporciona puntos de tótem. Las grandes ceremonias tribales, normalmente celebradas de forma estacional, suelen durar varios días e implican la participación de otros chamanes y miembros de la tribu. Para obtener los puntos que proporcionan este tipo de rituales es necesario completarlos totalmente y si el chamán interrumpe su participación en algún momento, no recibe los puntos de tótem (incluso aunque vuelva a la ceremonia después). Puedes consultar la tabla siguiente con algunas de las ceremonias estacionales más representativas.

Ceremonia	Duración	Tótem obtenido
Ceremonia del Calumet	3 días	10 puntos
Ceremonia del Maíz Verde	4 días	20 puntos
Danza del Espíritu	5 días	15 puntos
Danza del Sol	4 días	20 puntos
Danza de la Serpiente	4 días	20 puntos

Hechizos

Son la aplicación práctica de los poderes de los espíritus que, previamente recibidos por el chamán, utiliza en sí mismo o los transfiere a otras personas y objetos. La ejecución de los hechizos siempre requiere de algún tipo de ceremonial y parafernalia adecuados y es importante tenerlos en cuenta de forma estricta.

El número de hechizos que posee el chamán al iniciar el juego depende directamente de su edad y pueden elegirse de entre cualquiera de las categorías, con excepción de Brujería, cuyos hechizos no pueden tenerse tenerse de inicio y sólo pueden obtenerse encontrando un maestro que los enseñe. Más adelante es posible obtener el conocimiento sobre nuevos hechizos utilizando la ceremonia de búsqueda de la visión, mediante los sueños o aprenderlos de otro chamán experimentado (consulta el apartado 'Obtención de nuevos hechizos').

Edad del chamán	Hechizos iniciales
Hasta 20 años	1
De 21 a 25 años	2
De 26 a 38	4
De 39 a 40	6

Cada hechizo incluye:

Nombre del hechizo: su denominación descriptiva.

Tipo: la clase del hechizo. Existen seis tipos básicos de hechizos indios: brujería, caza, clima, combate, ensoñación y sanación.

Tótem: el número de puntos de tótem necesarios para la correcta ejecución del hechizo. En ocasiones se indica si pueden gastarse más puntos para potenciar el efecto y la duración.

Dificultad: el modificador adicional a aplicar a la tirada de Mitos y leyendas para que el ritual tenga éxito y el hechizo surta efecto.

Ejecución: el tiempo de duración de la ceremonia o ritual que origina el hechizo.

Requisitos: los materiales y circunstancias particulares imprescindibles para realizar el ritual con éxito.

Descripción: indica los pasos concretos para realizar el ritual del hechizo.

Efecto: las consecuencias producidas por el éxito en la ejecución del hechizo.

Hechizos de brujería

En muchos casos la brujería tiene como propósito principal dañar de alguna forma a un objetivo y, en general, su práctica no está bien vista y es perseguida con severidad (muchas veces castigada con la muerte) por todas las tribus. Además, si pifia con Mitos y leyendas al realizar el ritual de brujería, el chamán pierde 1 punto de CAR de forma permanente.

Arruinar cosecha

Tipo: brujería.

Tótem: 20 puntos.

Dificultad: -20%.

Ejecución: 2 horas.

Requisitos: hoguera, granos o polvo de maíz, tambor sagrado, vara de oración, tierra de la zona a afectar.

Descripción: en primer lugar el chamán debe conocer de antemano la zona geográfica o la tribu sobre la que desea que tenga efecto el hechizo y disponer de tierra procedente de allí. Al iniciar el ritual, el ejecutante danza al ritmo del tambor sagrado y entona canciones para llamar a las nubes. Luego, arroja la tierra procedente del objetivo sobre el fuego y sopla el maíz para hacer que se descargue una lluvia de granizo sobre el lugar.

Efecto: una lluvia de granizo se produce en un plazo de 1d4 días y dura el tiempo suficiente para echar a perder cualquier cultivo localizado en el lugar objetivo.

Ceguera temporal

Tipo: brujería.

Tótem: 5 puntos por cada hora de efecto.

Dificultad: -20%.

Ejecución: 1 hora.

Requisitos: maraca ceremonial, hoguera, ojo de serpiente, peyote y un objeto personal del objetivo.

Descripción: el brujo toma el peyote para encontrar el valor necesario para reclamar la asistencia de los malos espíritus mientras canta y danza alrededor de la hoguera con la maraca ceremonial. Cuando se encuentra en el punto álgido de su trance, arroja el objeto personal del objetivo a la hoguera y una vez consumido, recoge con cuidado las cenizas resultantes. Después sopla las cenizas sobre el ojo de la serpiente, dando por finalizado el hechizo.

Efecto: el sentido de la vista del objetivo se ve mermado temporalmente, sintiendo como si tuviera un molesto velo cubriéndole los ojos. Todas las tiradas de SEN o el uso de habilidades que requieran la vista (incluidos el combate a distancia y cuerpo a cuerpo) sufren un modificador adicional de -10% durante el tiempo especificado por los puntos de tótem gastados en el hechizo.

Causar enfermedad

Tipo: brujería.

Tótem: 10 puntos.

Dificultad: se resta como modificador adicional la POT de la enfermedad que se quiere causar.

Ejecución: 2 horas.
Requisitos: carroña animal, hoguera, peyote, tambor sagrado, vara de oración, un objeto personal y un cabello que pertenezca al objetivo al que se le quiere causar la enfermedad.
Descripción: el chamán arroja a la hoguera plantas del fardo sagrado junto con la carroña y el objeto personal y el cabello del objetivo mientras se realizan los cánticos rituales haciendo sonar el tambor sagrado. Las cenizas de la hoguera se soplan después en la dirección donde se encuentra el objetivo.
Efecto: el objetivo debe superar una tirada de Aguante modificada por la POT de la enfermedad o contrae la enfermedad de inmediato, comenzando a sufrir sus síntomas habituales.

Infundir miedo

Tipo: brujería.
Tótem: 10 puntos.
Dificultad: -20%.
Ejecución: 30 minutos.
Requisitos: máscara de madera ceremonial, maraca sagrada, peyote, un objeto perteneciente a la víctima.
Descripción: tras ingerir el peyote, el chamán coloca el objeto de la víctima en el suelo y baila a su alrededor con la máscara puesta mientras invoca a un espíritu maligno entonando una plegaria y haciendo sonar la maraca. Cuando nota cómo el espíritu se apodera de su ser, escupe a intervalos sobre el objeto sin dejar de bailar a su alrededor.
Efecto: la víctima sufre un modificador adicional de -10% a todas sus tiradas de Redaños en las siguientes 24 horas a haberse realizado el hechizo.

Objeto maldito

Tipo: brujería.
Tótem: 20 puntos.
Dificultad: -20%.
Ejecución: 1 hora.
Requisitos: mezcal, maraca sagrada, hoguera, un objeto pequeño de la persona a la que afectará el hechizo sobre el que realizar la maldición.
Descripción: el chamán se realiza un corte y vierte su propia sangre sobre la hoguera, a continuación realiza los cánticos sagrados mientras sujeta el objeto con la mano cortada.
Efecto: la víctima sufre un modificador adicional de -10% a todas sus tiradas (habilidades y características) mientras lleve encima el objeto maldito.

Hechizos de caza

Esenciales para unas sociedades cuyo sustento depende en buena medida del éxito de los cazadores, los rituales y ceremonias encaminados a ayudar en las capturas se encuentran entre los más valorados por el grupo y suelen realizarse de forma sistemática el día previo a la salida de las partidas de cazas.

Centauro

Tipo: caza.
Tótem: 10 puntos.
Dificultad: -10%.
Ejecución: 2 horas.
Requisitos: mezcal, pinturas sagradas, tambor sagrado, caballo y jinete que se quieren vincular.

Descripción: una vez tomado el mezcal y obtenida la visión sobre los espíritus del jinete y la montura, el chamán pinta sobre el animal (en su pecho, pata o muslo) y sobre el pecho del jinete el símbolo que les une. El jinete debe permanecer abrazado al caballo durante dos horas mientras el chamán consolida la unión danzando y tocando el tambor a su alrededor.
Efecto: el vínculo creado proporciona al jinete un modificador adicional de +20% a Cabalgar sobre esa montura concreta y mientras los dos conserven el símbolo pintado.

Hermano caballo

Tipo: caza.
Tótem: 5 puntos.
Dificultad: -20%.
Ejecución: 2 horas.
Requisitos: cintas de cuero de oso, maraca de oración, pipa, pinturas ceremoniales, tabaco y un caballo salvaje.
Descripción: el chamán pinta símbolos rituales sobre el cuerpo de un caballo capturado y atado, y lo envuelve con las cintas de cuero mientras invoca al espíritu del animal, cantando y haciendo sonar la maraca de oración. Después fuma y sopla el humo sobre el hocico y los ojos del equino.
Efecto: el animal sufre un modificador adicional de -20% a todas las tiradas de Resistencia a la doma (CARx4) en los siguientes 1d6 días.

Invisibilidad

Tipo: caza.
Tótem: 10 puntos.
Dificultad: -20%.
Ejecución: 30 minutos.

Requisitos: arcilla o barro, pipa, tabaco y vara de oración. Este hechizo sólo puede lanzarse sobre otra persona.
Descripción: el chamán recubre la cara, el pelo y las partes visibles del cuerpo del objetivo con el barro mientras entona la canción precisa para que el Gran Espíritu le otorgue el poder de la invisibilidad.
Efecto: el objetivo obtiene un modificador adicional de +20% a Sigilo durante las siguientes 12 horas.

Localizar una presa (o manada)

Tipo: caza.
Tótem: 5 puntos.
Dificultad: -10%.
Ejecución: 3 horas.
Requisitos: datura o peyote, hoguera, mezcal, tambor sagrado, vara de oración, un trozo de carne o piel del animal a localizar. Los miembros de la partida de caza deben estar presentes.
Descripción: todos los participantes en el ritual ingieren la sustancia alucinógena y luego el chamán quema la parte del animal en la hoguera, inhala su humo y después lo sopla sobre los integrantes de la partida de caza. Para finalizar, esparce las cenizas del fuego hacia los cuatro puntos cardinales.
Efecto: el lugar en donde se deposita la mayor cantidad de cenizas indica la dirección aproximada donde se encuentran los objetivos (nunca una ubicación precisa). No sirve para localizar personas ni enemigos.

Orientación

Tipo: caza.
Tótem: 5 puntos.
Dificultad: -10%.
Ejecución: 10 minutos.
Requisitos: bebida negra u otro estimulante, mezcal o peyote. Debe realizarse al aire libre.
Descripción: el chamán toma la bebida negra para purificarse y seguidamente ingiere el mezcal o el peyote para entrar en trance, expandir sus sentidos y entrar en comunión con el entorno mientras realiza la oración adecuada.
Efecto: el chamán obtiene un modificador adicional de +20% a sus tiradas de Supervivencia para orientarse y reconocer el terreno durante las siguientes 12 horas.

Rastro luminoso

Tipo: caza.
Tótem: 10 puntos por hora de duración.
Dificultad: -15%.
Ejecución: 2 asaltos.
Requisitos: hongos mágicos, maraca ceremonial, polvo de maíz.
Descripción: el chamán ingiere los hongos y lanza al viento un puñado de polvo de maíz mientras realiza una plegaria y hace sonar la maraca ceremonial.
Efecto: si hay algún rastro o huellas en el terreno, por imperceptibles que sean, se hacen visibles para el chamán (y sólo para él) que las distingue de forma nítida, resaltadas con un halo luminoso y puede seguirlas durante el tiempo estipulado según los puntos de tótem empleados.

Hechizos de clima

Muy dependientes del entorno y los recursos que éste ofrece, los hombres santos capaces de controlar el tiempo e invocar a las fuerzas de la naturaleza son muy valorados, especialmente en los pueblos que dependen de la agricultura para su supervivencia. Los hechizos sobre el clima requieren la celebración de ceremonias largas y, además, de tener éxito sus efectos pueden llegar a tardar varios días en producirse.

Bendecir cosecha

Tipo: clima.
Tótem: 20 puntos.
Dificultad: -20%.
Ejecución: 2 horas.
Requisitos: amuleto del pájaro trueno, granos o polvo de maíz, tambor sagrado, vara de oración.
Descripción: el chamán debe realizar el ritual en el terreno cultivado. Al iniciar el ritual, el ejecutante entierra el amuleto del pájaro trueno en el terreno y dirige la correspondiente plegaria acompañado por el tambor. A continuación, mantiene un puñado de granos o polvo de maíz en su mano izquierda y los esparce sobre el terreno soplando.
Efecto: la cosecha no puede ser afectada por el hechizo de brujería Arruinar cosecha y, además, en el momento de recogerla, la tribu obtiene un beneficio de un 20% más de ese cultivo.

Disipar niebla

Tipo: clima.
Tótem: 10 puntos por cada 50 m de diámetro de niebla.
Dificultad: -15%.
Ejecución: 2 asaltos.
Requisitos: vara de oración, maraca de oración.
Descripción y efecto: el chamán danza con la maraca de oración y sopla realizando un círculo a su alrededor con la vara.
Efecto: la niebla comienza a retirarse de forma radial, utilizando al chamán como epicentro, el número de metros según los puntos de tótem empleados. El claro en la niebla dura un mínimo de 5 minutos, añadiéndose a ese tiempo tantos minutos como la CE obtenida en la tirada de Mitos y leyendas multiplicada por 10.

Invocar la lluvia

Tipo: clima.
Tótem: 10 puntos.
Dificultad: -15%.

Ejecución: mínimo de 6 horas. Por cada día completo realizando la ceremonia aumenta temporalmente la puntuación de Mitos y leyendas en 10%.
Requisitos: mezcal o peyote, pipa sagrada, vara de oración, tambor sagrado. Debe realizarse al aire libre y se necesita la intervención de al menos dos personas más, aunque no es necesario que sean chamanes. Esta ceremonia es puntual y no sustituye a las grandes ceremonias estacionales que solicitan una buena temporada de lluvias.
Descripción: los celebrantes consumen el mezcal o peyote y alzan sus oraciones al ritmo del tambor sagrado mientras bailan para llamar a las nubes y hacer que llueva.
Efecto: la lluvia se produce al cabo de 1d6 días y se prolonga, aunque sea de forma intermitente, durante 1d4 días.

Invocar la niebla
Tipo: clima.
Tótem: 10 por cada 50 m de niebla.
Dificultad: -15%.
Ejecución: 1 hora.
Requisitos: hongos sagrados, pipa sagrada, tabaco, vara de oración, tambor sagrado.
Descripción: tras consumir los hongos, el chamán fuma y exhala todo el humo de la pipa llamando a través de él al espíritu del viento para que cubra la zona donde se encuentra con una densa niebla.
Efecto: la niebla comienza a formarse alrededor del chamán (con él como centro de un área circular) inmediatamente tras la invocación y permanece en el lugar aunque el chamán se desplace. La niebla dura tantos minutos como la CE obtenida en la tirada de Mitos y leyendas multiplicada por 10.

Llamar al trueno
Tipo: clima.
Tótem: 5 puntos.
Dificultad: -10%.
Ejecución: 3 horas.
Requisitos: figurita ritual del pájaro del trueno, mezcal o peyote, pipa sagrada, vara de oración, tambor sagrado. Debe realizarse al aire libre.
Descripción: el celebrante ingiere el mezcal o el peyote y danza y canta para invocar el espíritu del pájaro del trueno.
Efecto: al cabo de 1d12 horas se produce una tormenta eléctrica con rayos y truenos que dura 1d4 horas.

Pronóstico del tiempo (día/semana/mes siguiente)
Tipo: clima.
Tótem: 5/10/20 puntos.
Dificultad: SM/-10%/-20%.
Ejecución: 1/5/12 horas.
Requisitos: cuenco o cesta con agua, mezcal, peyote u hongos sagrados, vara de oración, tambor sagrado. Debe realizarse en la sede de la sociedad religiosa o clan del chamán.
Descripción: el chamán ingiere la sustancia alucinógena y realiza una plegaria al ritmo del tambor sagrado invocando a los espíritus de las fuerzas naturales para que le revelen cuál será su comportamiento en los próximos días.
Efecto: si tiene éxito, el chamán averigua la naturaleza del clima para el plazo de tiempo establecido. También puede utilizarse simplemente para conocer si las condiciones serán propicias para viajar, la caza o la batalla.

Hechizos de ensoñación
Los sueños son una de las más poderosas fuentes de poder de los chamanes y un medio especialmente eficaz para entrar en contacto o influir sobre los espíritus. Los hechizos de ensoñación suelen requerir que tanto el chamán como su objetivo entren en ese estado en algún punto del ritual, para que puedan tener lugar los efectos deseados.

Consejo de antepasados
Tipo: Ensoñación.
Tótem: 10 puntos.
Dificultad: -20%.
Ejecución: 3 horas.
Requisitos: hoguera, hongos sagrados, pipa y tabaco, vara de oración, un puñado de tierra sagrada para su tribu, media docena de sabios ancianos.
Descripción: el chamán se encierra acompañado de media docena de entre los más ancianos de la tribu, arroja los hongos sagrados a la hoguera y esparce un puñado de tierra hacia los cuatro puntos cardinales. Deben compartir una pipa de tabaco entre todos los presentes mientras se dejan llevar por los espíritus de sus antepasados en busca de guía y consejo.
Efecto: el chamán obtiene un modificador adicional de +30% a Descubrir, Leyes, Perspicacia y Táctica durante 24 horas. Si se ha de tomar una decisión trascendental para la tribu, los antepasados, sus propios recuerdos y experiencias le ayudarán a tomar la más acertada y beneficiosa.

Fortuna
Tipo: ensoñación.
Tótem: 5 puntos.
Dificultad: -15%.
Ejecución: 2 horas.
Requisitos: hongos sagrados o mezcal, maraca sagrada, hoguera y cualquier pequeño objeto sobre el que se quiera realizar el hechizo de fortuna y que se debe tener consigo para beneficiarse del efecto del hechizo.
Descripción: el chamán realiza los cánticos sagrados con el objeto en su mano derecha y en presencia del dueño del mismo. Los cánticos son acompañados por el sonido de la maraca mientras ambos toman la sustancia alucinógena y acaban por caer dormidos.
Efecto: al finalizar el ritual, el objeto se convierte en un amuleto que proporciona un modificador adicional de +10% a todas las tiradas de Suerte de su poseedor durante 1d4 días.

Localizar espíritu
Tipo: ensoñación.
Tótem: 10 puntos.
Dificultad: -20%.
Ejecución: 1 hora.
Requisitos: hongos sagrados, hoguera, tambor sagrado, vara de oración y algún objeto que pertenezca al objetivo que se quiere localizar.
Descripción: el chamán consume los hongos y entra en trance entonando cánticos acompañado del tambor sagrado, para

después arrojar el objeto del objetivo al fuego. A continuación, apaga la hoguera y se echa a dormir junto a los rescoldos para inhalar el humo restante.
Efecto: el lugar donde se encuentra el objetivo le es revelado en sueños mediante elementos o rasgos geográficos característicos e identificables.

Revelación
Tipo: ensoñación.
Tótem: 5 puntos.
Habilidad y modificador: -10%.
Ejecución: 1 hora.
Requisitos: hongos sagrados, peyote, hoguera y algún objeto que pertenezca al objetivo al que se quiere enviar la revelación.
Descripción: el chamán sostiene el objeto y tras consumir el alucinógeno cae en trance, entrando en el mundo de los sueños desde el cual se dirige a su objetivo y le transmite un mensaje oral.
Efecto: el destinatario recibe el mensaje en forma de sueño la siguiente vez que vaya a dormir, o en el mismo momento si ya está durmiendo cuando el chamán realiza el ritual.

Hechizos de guerra
Los chamanes de guerra acompañan muchas veces a las partidas de guerreros para analizar los augurios, pronosticar el resultado de la batalla o apoyarles espiritualmente en combate. Además, es muy común que el día anterior a la partida hacia la guerra los hombres santos infundan valor en los guerreros o encanten sus armas y escudos para la lucha.

Caparazón de tortuga
Tipo: guerra.
Tótem: 5 puntos.
Dificultad: -15%.
Ejecución: 30 minutos (6 turnos de 5 minutos).
Requisitos: maraca de oración, piel de tortuga, pintura, pipa y tabaco. Sólo puede lanzarse sobre un escudo o una camisa.
Descripción: el chamán encanta un escudo o una camisa de un guerrero pintando símbolos sagrados y añadiendo cintas de piel de tortuga que transfieren la resistencia de este animal al objeto.
Efecto: si se trata de un escudo, éste gana de forma permanente (mientras se conserven las cintas de piel) 5 puntos de estructura y si se trata de una camisa, una protección de 2 puntos (que se restan del daño final recibido siempre que sea en el pecho o en las extremidades superiores). El ritual sólo puede realizarse una vez sobre el objeto y perdura hasta que éste es destruido.

Consagrar flecha
Tipo: guerra.
Tótem: 5 puntos.
Dificultad: -15%.
Ejecución: 1 turno de 5 minutos por flecha.
Requisitos: hoguera, leña de la misma madera que las flechas a hechizar y plumas blancas de águila.
Descripción: el chamán enciende una hoguera utilizando madera del mismo tipo que la de las flechas a consagrar. Luego, imbuye las plumas de águila con el humo de la hoguera y las coloca en la flecha mientras realiza oraciones sagradas.
Efecto: una flecha consagrada suma 1 punto al daño variable del arco con el que se dispara.

Espíritu del puma
Tipo: guerra.
Tótem: 20 puntos.
Dificultad: -20%.
Ejecución: 3 horas.
Requisitos: garras de puma, peyote o mezcal, tambor y vara de oración, guerrero objetivo. Este hechizo sólo puede lanzarse sobre otra persona.
Descripción: el chamán y el guerrero objetivo del hechizo toman el peyote o el mezcal y danzan juntos alrededor de las garras de puma mientras el chamán realiza su plegaria y escupe sobre el objeto para invocar el espíritu del animal. A intervalos, el chamán restriega las garras por todo el cuerpo del guerrero transmitiéndole los poderes del puma.
Efecto: el combatiente añade temporalmente 2 puntos a sus REF (pudiendo superar el máximo de 20) durante 24 horas. Las tiradas de iniciativa y todas las habilidades y tiradas de característica de REF se ven afectadas por este aumento temporal.

Garra del águila
Tipo: guerra.
Tótem: 10 puntos.
Dificultad: -15%.
Ejecución: 1 hora.
Requisitos: maraca de oración, pipa y tabaco, plumas bendecidas de águila. Sólo puede lanzarse sobre un arma a distancia (incluidas armas de fuego).
Descripción: el chamán deposita las plumas en el suelo frente a él y fuma mientras realiza una plegaria acompañado de la maraca para invocar el espíritu del águila que transfiere a las plumas soplando el humo del tabaco. Después, ata las plumas al arma confiriéndole la precisión del animal.
Efecto: el arma añade de forma permanente (mientras conserve las plumas) +5% a su valor de Precisión.

Garra de oso
Tipo: guerra.
Tótem: 5 puntos.
Dificultad: -15%.
Ejecución: 1 hora.
Requisitos: grasa y piel de oso o de búfalo, maraca de oración, pipa y tabaco. Sólo puede lanzarse sobre un arma cuerpo a cuerpo.
Descripción: el chamán encanta un arma cuerpo a cuerpo para que resulte más mortífera y eficaz, dibujando símbolos sagrados con grasa de oso y añadiendo cintas de piel del animal.
Efecto: el arma suma de forma permanente (mientras se conserven las cintas de piel) 1 punto de daño fijo y 2 puntos de estructura. El ritual sólo puede realizarse una vez sobre el objeto.

Infundir valor
Tipo: guerra.
Tótem: 3 puntos de tótem por cada guerrero a influir.
Dificultad: -10%.
Ejecución: 5 horas.

Requisitos: bebida negra, mezcal, peyote u hongos sagrados, pinturas de guerra, pipa y tabaco, tambor sagrado, vara de oración. Este hechizo debe realizarse la noche anterior a la marcha, en la cabaña de sudoración, la sede de la sociedad guerrera o del clan de la partida de guerra correspondiente y sólo puede lanzarse sobre otra persona o grupo de personas.

Descripción: la ceremonia incluye el ayuno y la purificación previos de los guerreros, que se pintan ritualmente y consumen junto con el chamán los alucinógenos. El celebrante entona cánticos siguiendo el ritmo del tambor sagrado y los guerreros bailan en trance mientras son imbuidos del valor necesario a través del humo del tabaco.

Efecto: cada participante en la ceremonia obtiene un modificador de +10% adicional a Redaños y un +5% a todas sus habilidades de Combate durante 1d4 días.

Hechizos de sanación

Una de las funciones principales de los chamanes en la tribu consiste en ejercer como curandero. Si bien para muchos de los males corrientes se utilizan plantas y remedios naturales, siempre van acompañados del adecuado ritual que, en realidad, es el que garantiza la curación. Por este motivo, aunque las tiradas para ejecutar estos hechizos se realizan sobre la habilidad de Mitos y leyendas del chamán, éste aplica a la habilidad un modificador adicional de +10% si posee la habilidad de Primeros auxilios al 50% o más.

El papel de los chamanes sanadores es venerado en muchas tribus, pero también puede resultar delicado. Mientras en muchas ocasiones sus servicios suelen recompensarse con algún tipo de pago, también es cierto que ciertos pueblos pueden castigar al curandero cuando sus remedios no surten efecto, incluso llegando a matarlo si su paciente muere estando a su cargo.

Los hechizos de sanación, a diferencia del uso de Primeros auxilios, no están sujetos al modificador en función del estado de salud del paciente ni están limitados por el número de heridas. Puede seguir intentándose el hechizo hasta que se tenga éxito, pero cuando esto sucede, no puede utilizarse cualquier otro hechizo de sanación hasta el día siguiente.

Sanación del espíritu guardián

Tipo: sanación.
Tótem: 10 puntos.
Dificultad: -20%.
Ejecución: 1 asalto.
Requisitos: maraca de oración, peyote, plumas de águila y conocer el espíritu guardián del objetivo a sanar, el estado de salud del objetivo debe ser Moribundo.
Descripción: el chamán administra el peyote al objetivo mientras inicia las oraciones agitando la maraca. Después pasa las plumas suavemente por todo el cuerpo del paciente mientras realiza los cánticos sagrados para invocar su espíritu guardián.
Efecto: el éxito en la tirada de habilidad supone que el objetivo salga del estado de Moribundo, con los puntos de vida estabilizados en el máximo de su estado Crítico, deteniendo cualquier hemorragia.

Sanación mayor

Tipo: sanación.
Tótem: 5 puntos.
Dificultad: -10%.
Ejecución: 3 turnos de 5 minutos.
Requisitos: mezcal, peyote o datura para el paciente, paquete de hierbas medicinales, pipa y tabaco, tambor ceremonial. El paciente es drogado durante el proceso y debe permanecer en completo reposo durante el ritual.
Descripción y efecto: el paciente es sedado con el mezcal, el peyote o la datura y como en la sanación menor, el chamán aplica un emplasto con hierbas curativas mientras reza y expulsa a los malos espíritus soplando el humo del tabaco.
Efecto: el hechizo detiene un efecto de hemorragia inmediatamente y recupera 4 puntos de salud al final del ritual. Con un éxito crítico se recuperan 2 puntos adicionales. Un resultado de pifia hace que la víctima sufra la pérdida de dos puntos de vida adicionales transcurridos los tres turnos.

Sanación menor

Tipo: sanación.
Tótem: 2 puntos.
Dificultad: SM.
Ejecución: 2 asaltos.
Requisitos: paquete de hierbas medicinales, pipa y tabaco, tambor ceremonial. El paciente debe permanecer en completo reposo durante el ritual.
Descripción: el chamán aplica las hierbas sobre la herida mientras realiza un cántico de oración y soplidos intermitentes con el humo del tabaco.
Efecto: el hechizo detiene un efecto de hemorragia inmediatamente (al inicio del primer asalto) y recupera 2 puntos de salud al final de los dos asaltos. Con un éxito crítico se recupera un punto adicional. Un resultado de pifia hace que la víctima sufra la pérdida de un punto de vida adicional. Puede utilizarse de forma ilimitada mientras quede daño por sanar.

Sanar a los animales

Tipo: sanación.
Tótem: 10 puntos.
Dificultad: -10%.
Ejecución: 1 hora.

Requisitos: maraca de oración, paquete de hierbas medicinales, pinturas ceremoniales, pipa y tabaco, plumas de águila y el animal herido.

Descripción: primero el chamán mezcla la pintura con las hierbas medicinales y luego pinta el cuerpo del animal con los símbolos de sanación apropiados. Una vez hecho esto, sopla el humo de la pipa sobre la cabeza del animal y cubre sus ojos con las plumas de águila. Para finalizar, canta al espíritu del animal mientras hace sonar la maraca de oración.

Efecto: al final del ritual el animal recupera 10 PV.

Sanar enfermedad

Tipo: sanación.

Tótem: 5 puntos.

Dificultad: se resta como modificador adicional la POT de la enfermedad a tratar.

Ejecución: de 3 a 12 horas.

Requisitos: bastón de oración, bebida negra o purgante, poción o ungüento medicinal, pipa, tabaco y tambor ceremonial. Se realiza en la vivienda del enfermo y deben estar presentes sus familiares y amigos más próximos.

Descripción: primero el chamán realiza una ceremonia realizando cánticos y esparciendo humo de tabaco sobre la estancia del paciente para descubrir el origen de su mal y averiguar el remedio apropiado. A continuación, purifica el cuerpo del enfermo, bien mediante sudoración o bien suministrándole la bebida negra (u otro purgante natural). Finalmente ejecuta el ritual de sanación aplicando el ungüento apropiado de hierbas que el chamán debe haber realizado previamente utilizando su habilidad Cocinar.

Efecto: la enfermedad queda curada por completo y el paciente no muestra ningún síntoma tras 1d6 días.

Sanar envenenamiento

Tipo: sanación.

Tótem: 3 puntos.

Dificultad: se resta como modificador adicional la POT del veneno a tratar.

Ejecución: 1 asalto.

Requisitos: bebida negra o purgante, cuchillo sagrado, pipa y tabaco, tambor ceremonial.

Descripción: invocando con cánticos al espíritu guardián del paciente, el chamán aplica un purgante o corta y succiona la herida por donde se introdujo el veneno.

Efecto: los efectos del veneno se detienen inmediatamente al final del asalto, aunque no se recuperan puntos de vida y es necesario otro hechizo de sanación o el descanso y la recuperación natural para ello.

Obtener nuevos hechizos

La cantidad de hechizos existentes puede llegar a ser tan diversa como sus posibles usos o las distintas tribus y tradiciones existentes. Además de los hechizos básicos incluidos en este manual, las diferentes guías de tribus y suplementos incorporan más hechizos específicos que pueden ir siendo adquiridos por los chamanes que deseen ganar más poder. Adicionalmente, un DJ creativo puede también generar nuevos hechizos siguiendo la estructura y características que se muestran en estas páginas.

Los métodos para hacerse con un hechizo nuevo incluyen la ceremonia de la búsqueda de la visión, los sueños y el aprendizaje de otro chamán.

- **Búsqueda de la visión:** cuando se va a realizar la búsqueda de la visión, el chamán puede estipular de antemano en qué área le gustaría centrarse, eligiendo uno de los cuatro tipos básicos de hechizos. En ese caso, si al realizar la tirada de Mitos y leyendas obtiene un éxito crítico, además de los 5 puntos de tótem normales asociados a esta ceremonia, el chamán obtiene el conocimiento de un nuevo hechizo del tipo seleccionado. Este hechizo, no obstante, es aleatorio y se determina mediante el lanzamiento de un dado adecuado (en el caso de los conjuros básicos incluidos en este manual, un 1d4) repitiendo cualquier resultado que corresponda a un hechizo ya conocido.

  Cuando las búsquedas de la visión requieren viajar a lugares aislados y remotos, pueden constituir una excelente excusa para organizar partidas con personajes nativos ya que, aunque la ceremonia es un ritual espiritual personal, nada impide que el hombre santo se desplace por el territorio acompañado de otros miembros del grupo y aprovechen para cumplir otros objetivos más mundanos (como cazar, comerciar o explorar).
- **Sueños:** en ocasiones, un chamán tiene la posibilidad de que un espíritu le revele en sueños algún hechizo o ceremonia nuevos. Para determinar esto, el chamán puede hacer una tirada al mes por Mitos y leyendas con un modificador adicional de -30%. Si supera la tirada, ha recibido algún tipo de conocimiento en sueños, pero aún debe superar una tirada bajo su Carisma con 1d100 para lograr concretarlo. Si ambas pruebas son un éxito, el chamán logra aprender un nuevo hechizo cuya naturaleza, ritual y efectos el jugador debe consensuar con el DJ.
- **Aprendizaje:** buscar un maestro suele ser la mejor forma de adquirir conocimientos sobre un área o un hechizo específico. El periodo y condiciones del aprendizaje lo determina el chamán experto, que puede decidir cuál es el momento adecuado para revelar su sabiduría, sometiendo al aprendiz a diferentes pruebas o búsquedas espirituales. Encontrar un buen maestro chamán o representar el proceso de práctica y aprendizaje también constituyen magníficas ideas para crear aventuras con personajes indios.

  En la fase final del aprendizaje, para recibir el secreto final de un hechizo concreto, el aprendiz debe tomar parte en su ritual junto a su maestro (que es el que debe tener éxito en esta ejecución del hechizo) y, una vez finalizado, el aprendiz debe superar una tirada de Mitos y leyendas modificada por el doble de la dificultad habitual para el hechizo. Si supera la

tirada, a partir de ese momento el aprendiz ya es capaz de llevar a cabo el hechizo por su cuenta. Con un fallo, el maestro considera que su pupilo no está aún preparado y puede decretar una nueva purificación y pruebas espirituales hasta poder volver a intentarlo.

Fabricar objetos mágicos

Los chamanes más experimentados disponen de decenas de hechizos y requieren de diversos recursos materiales para poder manifestar toda la sabiduría y poder acumulados con el paso de los años. De todos ellos, los objetos imbuidos de poder totémico resultan, sin duda, imprescindibles. Éstos permiten el almacenamiento de puntos de tótem adicionales más allá del máximo permitido para el chamán que luego éste puede utilizar en los rituales. Cualquier cosa no sirve para contener el poder de los espíritus, que sólo puede almacenarse en atrapasueños, varitas y bastones de oración, tocados ceremoniales y figuritas de ritual.

El propio chamán debe elaborar el objeto, dándole la forma y el tamaño adecuado para los puntos de tótem que ha de contener, siguiendo un estricto ritual que combina la artesanía y la magia. El ritual de fabricación comienza desde la elección misma de los materiales (cueros, maderas, pinturas, plumas y accesorios), siempre seleccionados entre aquellos con gran importancia dentro de la tradición religiosa de la tribu y que pueden ser específicos si el objeto se desea emplear posteriormente en ritos o tipos de hechizos concretos. La propia realización de la decoración siempre posee un especial significado espiritual y forma parte esencial del contenedor. Todo el proceso se lleva a cabo acompañado de oraciones específicas para solicitar la asistencia de los espíritus o rememorando pasajes concretos de la mitología de la tribu y, al finalizar, el chamán imbuye parte de su propio espíritu al objeto utilizando el humo de la pipa sagrada. Por ello, durante la fabricación, el chamán necesita superar primero una prueba de Artesanía y, de superarse, una de CARx3 para que finalmente el objeto resulte apto para su uso mágico. Un fallo en cualquiera de estas dos pruebas deja el objeto inservible y debe comenzarse de nuevo desde cero con otros materiales.

Una vez fabricado, el objeto puede empezar a albergar los puntos de tótem que el chamán reciba en los pequeños ritos diarios o las grandes ceremonias dedicadas a ello (ver el apartado 'Cómo obtener y recuperar puntos de tótem'). Para ello, el objeto debe ser utilizado en la ceremonia en cuestión y el chamán tiene que superar una tirada adicional de Mitos y leyendas modificada según el tipo de objeto para transferirle el poder obtenido.

Los objetos mágicos son siempre intransferibles: sólo pueden usarlos su creador o, en determinados casos concretos (como ciertos amuletos o armas mágicas), el sujeto específico para el que se crean. Por este motivo, sólo el chamán que ha fabricado una varita o bastón de oración objeto puede dotarlo de puntos de tótem y usarlos posteriormente.

Atrapasueños

Diseñados para ser colgados, consisten en un aro de madera, que suele tener una red a base de fibras vegetales en su interior y, en ocasiones, varios círculos concéntricos o una cruz. Además de como contenedores de poder, los atrapasueños se utilizan para capturar la energía negativa de los malos sueños y favorecer las visiones positivas.

Puntos de tótem máximos que alberga: CARx1.
Tiempo de fabricación: 1d4 días.
Artesanía: -10%.
Mitos y leyendas: -5%.

Figurita ritual

Pequeñas tallas de madera que pueden representar figuras humanas o animales y que normalmente simbolizan a los seres legendarios de la tribu. Su tamaño puede oscilar entre los 8 y los 30 cm de altura.

Puntos de tótem máximos que alberga: CARx1 (hasta 15 cm) o CARx2 (más de 15 cm).
Tiempo de fabricación: 1/1d4+1 días.
Artesanía: -5%/-10%.
Mitos y leyendas: -5%/-10%.

Varita de oración

Generalmente consiste en un palo o una vara corta de madera (hasta unos 75 cm) que puede sujetarse sin dificultad con una sola mano.

Puntos de tótem máximos que alberga: CARx2.
Tiempo de fabricación: 1d6 días.
Artesanía: -15%.
Mitos y leyendas: -10%.

Bastón de oración

Un grueso palo de madera, generalmente hasta 7 cm de diámetro y una altura de no más de 2 m, que puede acabar rematado en su parte superior en una decoración curva o un añadido a base de círculos concéntricos.

Puntos de tótem máximos que alberga: CARx3.
Tiempo de fabricación: 2d4 días.
Artesanía: -20%.
Mitos y leyendas: -15%.

Tocado ceremonial

Suele tratarse de un sombrero especial y específico para utilizar en ciertos rituales mágicos que siempre acompaña al chamán y que se puede realizar con un cráneo de animal, cuero, fibras vegetales trenzadas y plumas incorporando a veces conchas y abalorios para enriquecerlos. Su forma y diseño es tan diversa y variada como las diferentes tradiciones artísticas tribales que en ocasiones incluso adaptan sombreros capturados o comerciados con el hombre blanco.

Puntos de tótem máximos que alberga: CARx3.
Tiempo de fabricación: 4+1d6 días.
Artesanía: -30%.
Mitos y leyendas: -20%.

Capítulo Décimo

La Vida Salvaje

Territorio, flora y fauna de la Frontera

"—¿Quieres ver la Frontera?
—Sí señor, antes de que no exista."

—Mayor Fambrough y John Dunbar (Maury Chaykin y Kevin Costner, *Bailando con lobos*. Kevin Costner. 1990)

El paisaje fronterizo está repleto de inhóspitos desiertos, frondosos valles, impenetrables bosques, caudalosos ríos y escarpadas montañas, configurando un impresionante panorama que resulta tan atractivo como peligroso. Una enorme extensión de terreno poco poblado donde la naturaleza permanece virgen y salvaje, pero que ofrece multitud de recursos aún por explotar. Tierra de oportunidades para algunos, hogar sagrado y fuente de sustento para otros, el indómito territorio continental norteamericano constituye el escenario fundamental de *Far West*, repleto de desafíos, promesas y amenazas para los aventureros.

Los montes Apalaches, discurriendo desde Terranova hasta Alabama, y el río Misisipi, dividen el continente entre una Costa Este desarrollada y ampliamente colonizada y un Oeste virgen que se extiende hasta la costa del Pacífico.

El Este

La franja territorial entre el Atlántico y la cordillera de los Apalaches concentra el territorio original estadounidense tras la independencia de las colonias de los británicos y para 1848 engloba dos zonas bien diferenciadas al norte y al sur del río Potomac.

- **Nordeste:** engloba los estados de Maine, New Hampshire, Vermont, Massachusetts, Connecticut, Rhode Island, New York, Pennsylvania, New Jersey, Dellaware, Maryland y Virginia occidental constituyendo una zona de gran diversidad geográfica con áreas de costa, montañas, grandes ríos navegables (como el Delaware, el Hudson, el Ohio, el Ottawa o el Potomac), valles y praderas (en la zona más occidental) además de los cinco Grandes Lagos. El clima, en general, es templado debido a la influencia de la corriente del Golfo, pero los veranos son cortos y los inviernos, especialmente en el norte de la región, son muy duros y fríos.

  El territorio se caracteriza, sobre todo, por los densos bosques de robles, arces, castaños y nogales que proporcionan combustible y material de construcción abundante.

  La fauna salvaje es diversa, destacando alces, castores ciervos de cola blanca, garzas blancas, linces, lobos, mapaches, osos negros y grizzlis, pavos y salmones.

- **Sudeste:** formado por los territorios de Alabama, Arkansas, Carolina del Norte, Carolina del Sur, Florida, Georgia, Kentucky, Luisiana, Misisipi, Misuri, Tennessee y Virginia posee una gran cantidad de mesetas fértiles bien regadas.

  Los Apalaches dividen la región entre los valles inundables del Misisipi al oeste y una extensa zona de bosques de robles,

Norte contra Sur

Para 1848 los estados del Nordeste se encuentran totalmente colonizados, están densamente poblados y muestran un importante desarrollo industrial, con una economía sólida que gira alrededor de grandes ciudades como ejes centrales de los negocios y el comercio. Los ríos más caudalosos constituyen importantes vías fluviales y sus aguas mueven multitud de molinos y telares. Una boyante industria maderera proporciona abundante material a los importantes astilleros de Boston y Nueva York y las minas diseminadas por los Apalaches permiten un suministro continuado de hierro y carbón. Tanto las granjas y explotaciones ganaderas como la industria se aprovechan de los últimos avances tecnológicos, empleando nuevos fertilizantes y sofisticada maquinaria, y se dispone, además, de una excelente red de carreteras y líneas férreas, convirtiendo al territorio en la región más modernizada y en el auténtico motor industrial del país.

El Sudeste, por contraste, alberga mucha menos población y, además, ésta se encuentra mucho más dispersa y únicamente un 10% habita en las ciudades. Hasta la Guerra Civil, la sociedad sureña es profundamente clasista y ensalza una agricultura que practican unos cuantos terratenientes en grandes plantaciones de algodón trabajadas por esclavos (para 1850 un tercio de la población del sur es mano de obra esclava), sin incorporar avance tecnológico alguno. La economía sureña, escasamente diversificada, desdeña la inversión en industria y el riesgo de la práctica del comercio, valorando, por encima de todo, la adquisición y posesión de la tierra.

Los continuos roces y luchas políticas entre estas dos filosofías y estilos de vida antagónicos, sumen a la nación en un delicado equilibrio de fuerzas entre los estados libres del norte y los esclavistas del sur, separados desde 1821, con la admisión de Misuri, por el paralelo 36º 30'. Cada incorporación de un nuevo territorio o estado se convierte desde entonces en un auténtico dilema político, tratándose de compensar al principio las admisiones para uno y otro bando. Con el tiempo las tensiones, conflictos y el sentimiento abolicionista en el norte van en aumento y terminan por desembocar en la Guerra de Secesión de 1861, de la que los estados confederados salen derrotados y muy empobrecidos en 1865.

Al desarrollarse mayoritariamente en su territorio, la devastación de la guerra aniquila los otrora fértiles campos del Sur y su principal fuente de ingresos. Además, la política de reconstrucción que sustituye el régimen esclavista por el arrendamiento de tierras a trabajadores libres con pocos recursos, es campo abonado para especuladores y comerciantes llegados del Norte. Al final, la violencia y los conflictos perduran en el tiempo en los antiguos territorios sudistas, donde proliferan bandas de forajidos, compuestas por antiguos combatientes confederados, resentidos con un sistema impuesto del que no se sienten parte.

Portadilla: Goodnight's Legacy, © Jack Sorenson Fine Art.

La creación de una nación

Tras la independencia de las trece colonias británicas originales en 1783, los Estados Unidos rápidamente duplican su extensión original, limitando al norte por los Grandes Lagos, al oeste por el Misisipi y al sur por el paralelo 31. Es con la llegada del siglo XIX cuando el esfuerzo colonizador se intensifica y la ya denominada Frontera comienza a desplazarse cada vez más hacia el Oeste.

El país se configura adquiriendo territorios mediante su compra (Luisiana, Florida y posteriormente Alaska), la guerra (Texas, Arizona, California, Colorado y Nuevo México) o, directamente, ocupando los territorios de los indios y relegando a las tribus a pequeñas parcelas controladas.

La exclusión de Europa en los asuntos norteamericanos mediante la política exterior del presidente Monroe y la aplicación de la denominada doctrina del destino manifiesto, según la cual la providencia ha escogido a los Estados Unidos para expandir sus valores y cultura sobre los demás pueblos que habitan el continente, deja vía libre a la nueva nación para expandirse a sus anchas por toda Norteamérica.

Es sobre todo en la década de 1850, cuando la mayoría de los territorios del Oeste reciben la gran afluencia de población. Unos acuden a la llamada de la fiebre del oro o se quedan por el camino, asentándose en los fértiles valles de las Llanuras, la Meseta y la Gran Cuenca como agricultores. En esta época también crece el interés por construir un ferrocarril transcontinental que enlace Chicago con San Francisco, para lo que es necesaria la adquisición de más terreno y la consolidación de aquellos territorios ya colonizados. California, Minnesota y Oregón se incorporan a la Unión durante esa década y en pocos años se acaban por organizan los territorios de Kansas y Nebraska.

Durante la guerra civil la afluencia de población hacia el Oeste continúa y, una vez finalizada, se incrementa exponencialmente, con nuevas fiebres mineras que ayudan a la creación de más asentamientos y ciudades, con miles de carretas atravesando las Grandes Llanuras en verano. No es de extrañar, por tanto, que los conflictos más importantes con los nativos se produzcan a partir de 1865 y, en muchos casos, sólo cuando se logra neutralizar a los indios y se completa la organización del territorio, éste se incorpora como estado.

ADMISIÓN DE LOS ESTADOS EN LA UNIÓN

Estado	Capital	Fecha	Estado	Capital	Fecha	Estado	Capital	Fecha
Delaware	Dover	7/12/1787	Luisiana	Baton Rouge	30/4/1812	Virgina Occidental	Charleston	20/6/1863
Pensilvania	Harrisburg	12/12/1787	Indiana	Indianápolis	11/12/1816	Nevada	Carson City	31/10/1864
New Jersey	Trenton	18/12/1787	Misisipi	Jackson	10/12/1817	Nebraska	Lincoln	1/3/1867
Connecticut	Hartford	9/1/1788	Illinois	Springfield	3/12/1818	Colorado	Denver	1/8/1876
Massachussetts	Boston	6/2/1788	Alabama	Montgomery	14/12/1819	Dakota del Norte	Bismark	2/11/1889
Maryland	Annapolis	28/4/1788	Maine	Augusta	15/3/1820	Dakota del Sur	Pierre	2/11/1889
Carolina del Sur	Columbia	23/5/1788	Misuri	Jeferson City	10/8/1821	Montana	Helena	8/11/1889
Georgia	Atlanta	2/6/1788	Arkansas	Little Rock	15/6/1836	Washington	Olympia	11/11/1889
New Hampshire	Concord	21/6/1788	Michigan	Lansing	26/1/1837	Idaho	Boise	3/6/1890
Virginia	Richmond	25/6/1788	Florida	Tallahassee	3/3/1845	Wyoming	Cheyenne	10/6/1890
New York	Albany	26/7/1788	Texas	Austin	29/12/1845	Utah	Salt Lake City	4/1/1896
Carolina del Norte	Raleigh	21/11/1789	Iowa	Des Moines	28/12/1846	Oklahoma	Oklahoma City	16/11/1907
Rhode Island	Providence	29/5/1790	Wisconsin	Madison	29/5/1848	Nuevo México	Santa Fe	6/1/1912
Vermont	Montpelier	4/3/1791	California	Sacramento	9/9/1850	Arizona	Phoenix	14/2/1912
Kentucky	Frankfort	1/12/1792	Minnesota	Saint Paul	11/5/1858	Alaska	Juneau	7/7/1958
Tenessee	Nashville	1/6/1796	Oregón	Salem	14/2/1859	Hawai	Honolulu	12/3/1959
Ohio	Columbus	1/3/1803	Kansas	Topeca	29/1/1861			

pinos, sasafrases, sicomoros y árboles del caucho hacia el este y la costa, ésta última (del Atlántico al Golfo de México) caracterizada por las marismas, lagunas y pantanos poblados de cipreses, cañas y palmitos. Además del Misisipi, otros ríos importantes incluyen el James, el Savannah y algunos afluentes del Potomac y el Ohio (como el Shenandoah o el Tennesse).

El clima es, en general, más suave y húmedo que el de la zona Nordeste, pudiendo llegar a ser subtropical. albergando numerosas especies de animales como ciervos, mapaches, palomas peregrinas, patos savajes o pavos, además de los peligrosos y característicos caimanes del Golfo de Florida.

El Oeste

Durante la época de *Far West*, la denominada Frontera comienza al oeste del río Misisipi. La llamada del oro atrae a centenares de miles de almas hasta California y la ganadería comienza a florecer en los ranchos de Texas y el Sudoeste, para después extenderse por el eterno mar de hierba de las Grandes Llanuras. La incesante marea de colonos, muchos de ellos recién llegados al país, va dejando su poso en todos los territorios, adaptándose sobre la marcha, haciéndose con sus recursos y, al mismo tiempo, construyendo una sociedad que acaba por ser característica.

El Sudoeste

Esta extensa región limita con México por el sur y con las Grandes Llanuras por el norte, abarcando los estados de Arizona, Nuevo México y Texas.

Es la región más calurosa y seca de todo Estados Unidos, y en ciertos lugares reina un clima desértico que, sin embargo, se alterna con fértiles valles entre montañas. Ríos como el Colorado, el río Rojo, el Brazos o el Pecos riegan los cultivos de algodón y las zonas boscosas de Texas, mientras que el Gila, el Pequeño Colorado y el río Grande recorren Arizona y Nuevo México.

Las estribaciones de la Sierra Madre en el sur de Texas, los Montes Pinalero y Santa Catalina en Arizona, las Montañas de la Sangre de Cristo o la Sierra de Mogollón en Nuevo México son las formaciones rocosas más reseñables, aunque lo más característico del territorio son sus innumerables cañones y mesas,

entre los que destacan el Gran Cañón del Colorado o el cañón de Chelly en Arizona,

La vegetación consiste básicamente en árboles de hoja perenne (abetos, pinos y robles) en las sierras y bosques, y enebros, arbustos del desierto, cactus, mezquite y yuca repartidos por todo el sur del río Colorado, la sierra de Mogollón en Nuevo México o las tórridas extensiones de los desiertos de Arizona (el desierto Pintado y el desierto de Sonora) y el Llano Estacado texano.

Por distintas partes de la región pueden encontrarse antílopes, berrendos, ciervos, codornices, coyotes, liebres, lobos, osos negros, patos y pumas, además de las peligrosas serpientes de cascabel, lagartos y otros reptiles del desierto.

Fort Bowie, Tombstone, Tucson o Yuma en Arizona, Amarillo, Fort Griffin, Laredo y San Antonio en Texas,y Santa Fe, Silver City y Las Vegas (condado de San Miguel) en Nuevo México son algunas de las localidades más salvajes del Sudoeste.

Las Grandes Llanuras

Al oeste de los Apalaches se extiende esta inmensa extensión de terreno fértil, situada en pleno centro del continente, y que abarca buena parte de los estados de Colorado, las dos Dakotas, Iowa, Kansas, Minnesota, Montana, Nebraska y Wyoming. Una tierra prometida que combina las exhuberantes praderas del este, fértiles y ricas en hierbas altas perennes, con una zona oeste más baja en precipitaciones, pastos cortos y vegetación de cactus y plantas de salvia.

El río más importante es el Misuri, alimentado por multitud de afluentes (como el río Platte) procedentes de las Rocosas y cuyas riveras pueblan sauces, arces negundo, robles y álamos. En las proximidades de las Rocosas pueden encontrarse pinos y árboles de hoja caduca mientras que en riscos y mesas abundan los arbustos de enebro.

Los inviernos de las Llanuras tienden a ser muy fríos (incluso con tormentas de nieve, que cubre habitualmente las planicies del norte), y los veranos sofocantes. Las precipitaciones disminuyen de sureste a noroeste y se suelen producir durante el verano, casi siempre de forma tormentosa y con fuertes vientos y tornados.

Aunque en su mayor parte el terreno es plano y ondulado, destacan en la región algunas formaciones montañosas de Dakota del Sur (Black Hills), Montana (Montañas Bear Paw, Big Snowy y Judith), y Oklahoma (Montañas Wichita), además claro de las estribaciones de las Rocosas.

Aparte de albergar a los conocidos bisontes, las Grandes Llanuras son también el hogar de águilas y aguiluchos, berrendos, conejos, coyotes, halcones, hurones de patas negras, perros y pollos de las praderas, serpientes de cascabel y algunas manadas de caballos salvajes.

La región está repleta de ciudades y lugares emblemáticos como Abilene, Wichita y Dodge City en Kansas, Schuyler, Kearney y Ogallala en Nebrasca, Cheyenne y Fort Laramie en Wyoming, Fort Benton y Virginia City en Montana o Deadwood en Dakota del Sur.

La Gran Cuenca

Rodeada por la Sierra Nevada y las Rocosas, esta región incluye casi la totalidad de Utah y Nevada y partes de Colorado, Wyoming, Idaho y Oregón así como el este de California y un pequeño fragmento de Montana, Arizona y Nuevo México.

A pesar de contener el mayor desierto del país, la región se encuentra surcada por arroyos que descienden de las montañas para formar diferentes lagos que, debido a la escasez de lluvias y la alta evaporación, poseen una alta concentración salina. La escasa precipitación anual se filtra en sumideros naturales o acuíferos subterráneos.

Como en las vecinas Llanuras, el clima tiende a los extremos, con temperaturas muy altas en verano que caen considerablemente en invierno.

Combinando desiertos, montañas, cañones, pantanos y pastizales, la vegetación está compuesta principalmente por arbustos de artemisa, enebros, plantas de mezquite y multitud de pinos piñoneros.

La fauna local se compone principalmente de antílopes, carneros de las Rocosas, conejos y pequeños roedores, coyotes, halcones, lagartos y serpientes.

Entre algunos puntos interesantes se encuentran Fairfield, el cañón de las Nueve Millas, Salt Lake City, Vernon y Monument Valley en Utah, Delamar y el cañon Eldorado en Nevada, Central City, Durango y Fort Garland en Colorado.

La Meseta

Situada entre las montañas Rocosas y la cordillera de las Cascadas, la meseta noroeste comprende los territorios del este de Washington, el noreste y centro de Oregón, el norte de Idaho, el oeste de Montana y una pequeña parte del norte de California.

Las zonas montañosas de la región son ricas en precipitaciones, muchas veces en forma de nieve, que favorecen la creación de arroyos y ríos y el mantenimiento de bosques de pinos y abetos en las zonas próximas a las cordilleras circundantes.

El río Columbia y sus afluentes, principalmente el río Serpiente, riegan la región y sus riberas se pueblan con álamos y sauces mientras que la parte sur, mucho más seca, se caracteriza por un terreno estepario similar al de la Gran Cuenca, con profundas gargantas y vegetación a base de arbustos y hierba.

Los humedales de la meseta constituyen el hábitat perfecto para ciertas aves acuáticas migratorias y algunas rapaces (águilas, faisanes, grullas, halcones, patos salvajes y urogallos) y en los ríos abundan los salmones y las truchas. Según la zona también pueden encontrarse alces, ardillas, castores, ciervos, liebres, osos, serpientes, salamandras y tejones.

Entre los lugares interesantes destacan Jacksonville en Oregón, Coeur d'Alene, Fort Boise, Idaho City o Montpelier en Idaho, Nevada City en Montana, y Fort Walla Walla y la ciudad de Toppenish en Washington.

Costa Noroeste

Esta estrecha franja de terreno entre la costa del Pacífico y la cordillera de las Cascadas incluye las porciones costeras de Washington y Oregón en territorio Estadounidense.

El clima es húmedo pero templado, con una importante cantidad de lluvia anual y el territorio combina una amplia zona de costa, densos bosques con árboles de gran altura (abetos Douglas, cedros rojos occidentales, píceas de Sitka y tsugas del Pacífico), y numerosos ríos entre los que destacan el Columbia, el Umpqua o el Yaquima, que desembocan en el Pacífico a través de enormes estuarios.

El salmón, que desova en los arroyos forestales, es una de las especies omnipresentes y constituye el alimento preferido de otros de los principales habitantes de los bosques, los osos negros y pardos que comparten las tierras del interior con alces, ciervos de cola negra y lobos. Entre las aves destacan el búho manchado, el águila calva y los pequeños márgulos jaspeados. A ello hay que añadir la variada fauna marina del Pacífico.

El legendario Fort Astoria en la costa de Oregón es el primer asentamiento estadounidense en la costa del Pacífico mientras que Fort Vancouver, Fort Langley y Fort Nisqually en el territorio de Washington son centros destacados del comercio de pieles establecidos por la Compañía de la Bahía del Hudson.

California

Con 1.800 km de costa, valles situados entre dos grandes cadenas montañosas (Sierra Nevada y la cadena costera del Pacífico) y dos importantes ríos (Sacramento y San Joaquín) California se convierte con rapidez en la auténtica "tierra prometida", especialmente tras descubrirse en 1848 ricos yacimientos de oro en Sutter's Mill.

El centro del territorio lo domina un gran valle fértil, idóneo para el desarrollo de la agricultura y protegido por la Sierra Nevada al este. El resto del territorio se encuentra repleto de frondosos bosques (el 45% de toda su extensión) que incluyen abetos, arces de hoja ancha, pinos, cedros, robles negros de California y en determinadas zonas impresionantes sequoias de más de 50 metros de altura.

Esto, unido a un predominante clima Mediterráneo, favorece la abundancia de especies animales, que incluyen pequeños mamiferos (ardillas, castores o nutrias), peligrosos depredadores (coyotes, linces, osos negros y pumas), diferentes aves y rapaces (águilas calvas, búhos moteados, cuervos, garzas azuladas, halcones hombrorrojo y pájaros carpinteros, entre otros) y diferentes serpientes y lagartos.

Las enormes urbes de San Francisco y Sacramento son referencia obligada en el territorio, así como los peligrosos pueblos mineros de Bodie, Calico y Coloma.

Transportes y viajes

"En aquella ocasión, los viajeros sólo éramos tres. Nos sentamos en el interior, en el asiento trasero. El resto del coche estaba casi abarrotado por las sacas de correo, pues llevábamos el de tres días atrás, que se había retrasado."

—Mark Twain (*Pasando fatigas*, 1872)

Los desplazamientos por la Frontera constituyen una auténtica aventura que sólo los más osados están dispuestos a emprender. Con inmensas extensiones de terreno por recorrer y las grandes distancias entre puestos avanzados, fuertes y asentamientos, los viajeros fronterizos se encuentran expuestos a los innumerables peligros del camino. Pernoctando muchas veces al raso, los colonos y aventureros de paso deben soportar las inclemencias del tiempo y los ataques de la fauna salvaje, por no hablar de la amenaza de los nativos que celosamente custodian su territorio o los numerosos saqueadores que aprovechan la ausencia de autoridad para hacerse con lo ajeno, muchas veces sin dejar testigos.

Sin embargo, la promesa de una vida mejor, con abundancia de tierra disponible o la posibilidad de hacerse con una buena concesión minera (por no hablar de los incentivos del Gobierno) sirven de acicate para que oleadas de viajeros se aventuren en el Oeste. Algunos toman sus pertenencias y emprenden la odisea a pie, a caballo, o en desvencijadas carretas. Otros, aquellos que cuentan con dinero suficiente para costearse un pasaje, recorren los ríos caudalosos o las líneas de ferrocarril existentes hasta donde alcanzan.

La mayor época de afluencia de población hacia la Frontera se produce durante las décadas de 1850 y 1860, alcanzándose la costa del Pacífico y aumentando el área colonizada de forma exponencial. La explotación del Oeste, convertido en el principal productor de alimentos y materias primas para la industria del Este, a la vez que en el destinatario principal de sus productos manufacturados, favorece un desarrollo económico, industrial y tecnológico que acaba por revertir también en una mejora de las vías y medios de transporte internos del país.

El ferrocarril está llamado a convertirse en el principal nexo de unión en el continente. Inicialmente une las principales ciudades industriales del noreste y durante la década de 1850 el tren alcanza los territorios del Medio Oeste (Ohio, Indiana e Illinois) y tras la guerra, en 1869, la primera línea transcontinental recorre el país de costa a costa. A partir de este momento, los trazados férreos empiezan a cubrir todo el territorio, con numerosas compañías y concesiones construyendo miles de kilómetros de vías que, con el paso del tiempo, terminan por marginar al tradicional transporte por diligencia y fluvial.

Recorriendo los caminos

Las carreteras y caminos del Este son esenciales para mantener la actividad comercial de las importantes ciudades de la región. Por ello, se construyen de firme duro (bien por el gobierno o bien con capital privado) y se mantienen periódicamente, manteniéndolas despejadas y relativamente libres de baches, gracias al cobro de peajes. Algunas de las vías más importantes, por su valor estratégico, son la carretera que atraviesa

los Apalaches y une Cumberland (Maryland) con Wheeling (Virginia) o la que llega hasta Vandalia (Illinois), que además es una de las más transitadas por los emigrantes que se dirigen hacia el Oeste.

Al oeste de los Apalaches, sin embargo, las vías terrestres consisten en meros caminos rurales sin acondicionar, surgidos de sendas naturales o senderos creados por el trasiego de animales que se ensanchan por el uso hasta convertirse en vías de tránsito. Estas rutas no tienen mantenimiento alguno y su firme es totalmente silvestre, repleto de irregularidades que ralentizan la marcha y pueden causar accidentes. Además, las lluvias y nevadas los convierten en impracticables en determinadas épocas del año, dejando aisladas las poblaciones y asentamientos que comunican.

Algunas de las poblaciones que poseen una importante actividad económica en la Frontera se encargan de construir y mantener caminos y carreteras en su área de influencia, en ocasiones utilizando planchas y traviesas de madera, para favorecer el tránsito comercial. Sin embargo, como la responsabilidad sobre estas vías siempre recae sobre el municipio, es normal que cuando su bonanza decae, los caminos dejen de cuidarse, convirtiéndose al final en rutas rurales irregulares.

Las distancias que pueden recorrerse en una jornada a caballo, en carro o diligencia dependen en gran medida tanto del territorio como del estado y naturaleza de la vía por la que se marche. Consulta la tabla de distancia de viajes con monturas y vehículos de tracción animal de la pág. 225 y luego aplica el modificador a la distancia total según el tipo de vía por donde se circula.

Principales rutas al Oeste

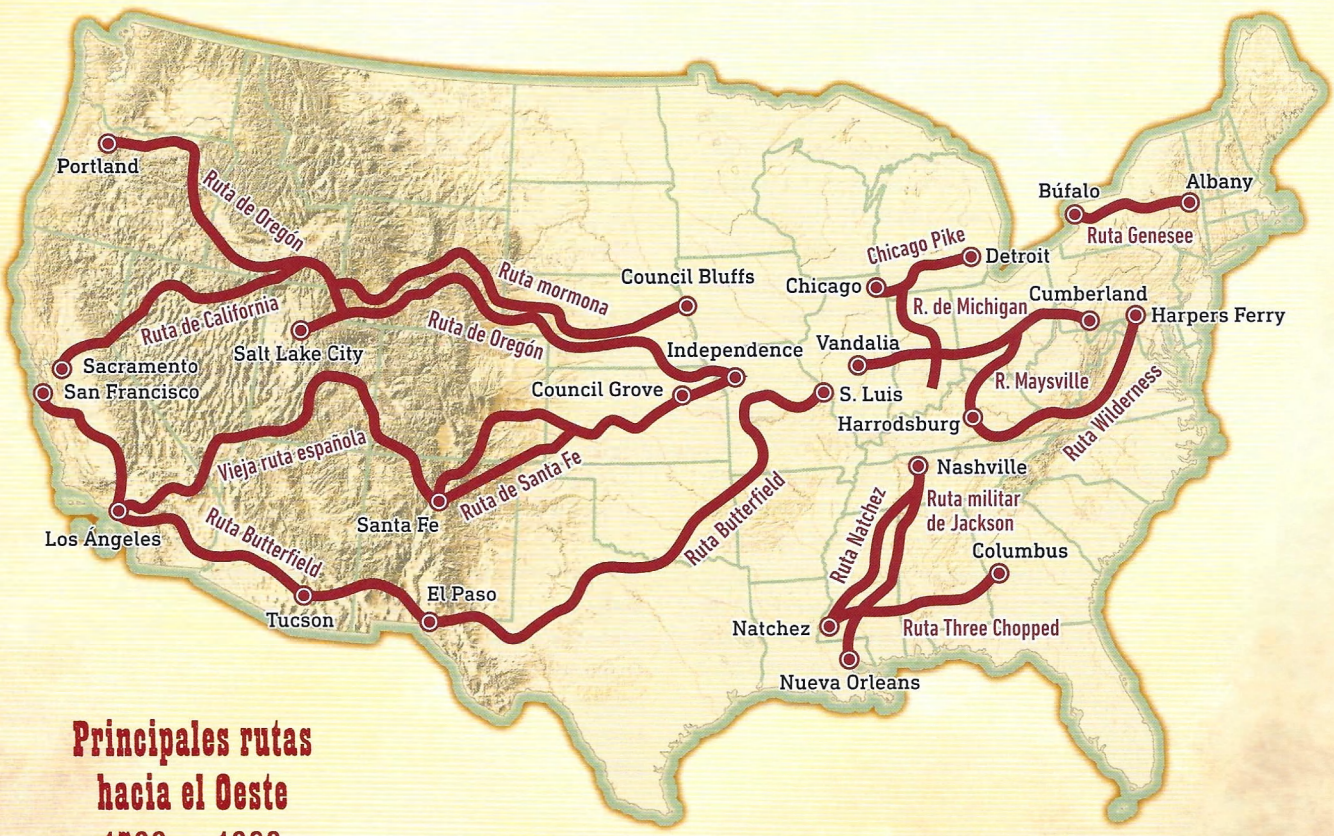
Las primeras oleadas de colonos hacia Oregón parten de Misuri, desde 1842, recorriendo los abruptos caminos que atraviesan Kansas, Nebraska y Territorio Indio hasta alcanzar los pasos de las Rocosas, que los conducen hacia la Gran Cuenca, al norte del Gran Lago Salado.

A medida que aumentan los desplazamientos y se comienzan a conocer los territorios, se van creando nuevas rutas. Los mormones abren la suya en 1847, asentándose en Utah (ver pág. 239), y otros viajeros la aprovechan a partir de ese momento para continuar su camino hasta el norte de California.

Por el sur, se aprovechan los antiguos caminos comerciales de los españoles. San Diego (California) está conectada con San Antonio (Texas) y el territorio de Florida, y de la ciudad de Los Ángeles (California) parte una ruta principal que alcanza Santa Fe (Nuevo México), donde se une al antiguo Camino Real que conduce, por un lado, a Ciudad de México, y por otro a Misuri.

TIPOS DE VÍAS E INFLUENCIA SOBRE EL DESPLAZAMIENTO

Tipo de vía	Distancia en una jornada	Localización
Carretera de firme duro acondicionada	SM	Área del Nordeste
Carretera de planchas de madera o firme poco acondicionado	-10 %	Este y Medio Oeste
Camino rural sin acondicionar	-20%	En todo el territorio
Senda natural o inexistente	-30%	En todo el territorio



Principales rutas hacia el Oeste 1780 – 1860

Carros y carretas

Para trasladarse a las prometedoras tierras del Oeste, más allá de Misuri, se utilizan diversos métodos de transporte. Cualquier cosa que pueda resistir el tránsito por los difíciles terrenos de la Frontera a lo largo de miles de millas y que permita el transporte de la carga y las pertenencias, es válida.

Los mineros y comerciantes de pieles prefieren usar casi siempre grupos de mulas de carga, ideales para desenvolverse por terreno escarpado, o sencillos carros de madera de dos ruedas tirados por dos bueyes, mulas o caballos. Fabricados exclusivamente con madera de roble y pieles de animales, sin tornillos ni piezas de hierro, estos carros poseen una buena flotabilidad a la hora de travesar arroyos, permiten transportar hasta 500 kg de peso y, al mismo tiempo, son fáciles de reparar (Carpintería SM o Maña -10%). Al no poseer ejes engrasados, producen un característico chirrido al desplazarse, que les hace ganarse el sobrenombre de "violines del Noroeste" aunque también son conocidos como "carros del río Rojo".

Por el contrario, las familias, que suponen el grueso de las grandes oleadas de inmigrantes de mediados del XIX, necesitan para sus traslados algo que las permita llevar su casa a cuestas. Por esa razón se utilizan carretas ligeras, herederas directas de las "Conestoga" de carga ampliamente usadas por todo el Este en épocas anteriores, pero más pequeñas y manejables. Aunque no dejan de ser un medio de transporte lento y engorroso, que puede sufrir averías en quebradas, ríos y zonas montañosas, facilita con cierta comodidad el traslado de muebles y enseres, así como de las mujeres y los niños. Además, permiten un fácil acceso a los utensilios de uso diario durante el viaje y pueden transportar a los posibles enfermos o lesionados en ruta. Por si fuera poco, cuando se viaja en grupo y se colocan adecuadamente también pueden servir de protección y parapeto contra los ataques.

Existen diferentes fabricantes con sus pequeñas variantes, pero la mayoría de carretas poseen una carrocería de madera (a menudo denominado cama) con refuerzos de hierro en algunos puntos, de entre 2,7 y 3,5 m de largo y 1,2 m de ancho, con unos laterales perpendiculares de 60 a 90 cm de altura. Adicionalmente, es muy común que la familia construya un falso fondo bajo la cama, con compartimentos para guardar ciertos suministros, y de esa forma no estorbar al uso diario de la carreta. Los muebles y elementos pesados (como los sacos de semillas o el arado) van abajo, con la ropa y los utensilios de cocina encima y sobre ellos, lo necesario para el viaje: harina y sal, una cazuela, el hacha, el rifle y las mantas. En un lateral se incorpora una caja de herramientas y un barril de agua se fija en el lado contrario. La carreta media pesa alrededor de 590 kg y su capacidad de carga no suele superar los 900 kg. Como complemento imprescindible, todas las carretas llevan colgando del eje trasero un cubo con alquitrán o grasa de animal para poder mantener engrasadas las ruedas y los pernos.

La parte más identificable y característica de estos vehículos es su cubierta de lona doble, de alrededor de 1,5 m de altura, impermeabilizada, que se extiende sujeta por cinco o seis aros de madera de nogal. Perfectamente visibles desde la distancia, esta tela hace que el vehículo se asemeje a un barco en medio del océano de hierba de las planicies, de ahí que sean comúnmente conocidas como "goletas de las praderas". La función de la cubierta es proteger a los pasajeros y mercancías de la intemperie, aunque siempre se retira en condiciones adversas, especialmente cuando la carreta se enfrenta a las fuertes rachas de viento de las Llanuras.

Para ejes y ruedas (las delanteras son siempre un poco más pequeñas para hacer el vehículo más manejable) se utiliza la madera de roble, olmo y fresno, reforzando las yantas con una lámina de hierro. Los frenos consisten en cuñas o zapatas de madera recia al final de una traviesa que se acciona sobre las ruedas traseras mediante una palanca junto al asiento del conductor. Los percances más habituales que sufren estos vehículos en sus ajetreadas rutas consisten en roturas de la viga del tiro debido a giros muy cerrados y que se parta alguno de los ejes (especialmente los delanteros) y como pocos están dispuestos a cargar con posibles repuestos, en estos casos debe recurrirse a algún árbol adecuado del camino para sustituir la pieza dañada. Las ruedas en sí mismas son bastante resistentes y muy raramente fallan, pero cuando lo hacen son irreemplazables, de forma que es imposible reanudar la marcha.

Los colonos suelen preferir los tiros de bueyes y mulas, por ser más fiables y resistentes frente a la dureza del camino, y hasta 1850 no es común ver carretas tiradas por caballos. Los bueyes pueden acarrear más carga, no se atascan con facilidad en el lodo y rara vez son codiciados por los indios, pero las mulas necesitan menor mantenimiento y los caballos son más veloces. Los tiros generalmente son de dos o cuatro animales y muy raramente llegan a seis. Después de todo, a más animales mayor mantenimiento y mayor es el riesgo de atraer a merodeadores deseosos de hacerse con el ganado ajeno.

Además de estos clásicos vehículos que deambulan por la Frontera repletos de herramientas, muebles, semillas y sueños, se utilizan una amplia gama de carruajes. En general, los diferentes vehículos de paseo están concebidos para realizar trayectos cortos y rápidos, dejándose las carretas y diligencias para los grandes desplazamientos con cargas pesadas y equipaje.

Calesines: con un peso que no suele superar los 190 kg y unas dimensiones de la carrocería de 135 cm de largo por 60 cm de ancho, se trata de carruajes de paseo de cuatro ruedas, generalmente cubiertos y para dos ocupantes, que son tirados por un solo caballo. En algunas ocasiones la parte trasera de la carrocería deja libre un pequeño espacio para poder transportar una o dos maletas de tamaño medio, como mucho. Construidos con los más diversos estilos, son probablemente los vehículos para desplazamientos cortos más populares en Norteamérica.

Carreta de muelles: reina indiscutible del día a día en la Frontera, estas versátiles carretas de cuatro ruedas disponen de una caja rectangular suspendida sobre los ejes por unos muelles o ballestas y pueden incluso incorporar de dos a cuatro filas adicionales de asientos desmontables que se sitúan siempre mirando al sentido de la marcha. Dependiendo de su peso y dimensiones pueden ser tirados por uno, dos o cuatro animales.

Aunque en los núcleos urbanos importantes también abundan las versiones de paseo con cómodos asientos y refinados acabados que incluso incorporan toldos y cubiertas, estas carretas son el vehículo esencial de granjeros, rancheros y comerciantes para realizar repartos y para el transporte de mercancías, disponiendo en esos casos de un portón trasero abatible para facilitar la carga y descarga.

Existen tantos modelos y variantes como fabricantes y usos, y sus dimensiones pueden oscilar desde los vehículos ligeros de 2 m de longitud y 85 cm de ancho, hasta las pesadas carretas

de granja de más de 3 m de largo por 1 m de ancho. La profundidad de la caja también varía, dependiendo del uso y la carga a transportar, entre los 30 (media caja) y los 80 cm (doble caja o más). La capacidad de carga se encuentra entre los 450 kg de los modelos más pequeños de media caja a los 2.000 kg en los más voluminosos de caja doble.

Carros de monta: los preferidos de los hombres jóvenes con recursos ya que son muy veloces. Se trata de pequeños carros descubiertos, con un peso entre 60 y 80 kg, de sólo dos ruedas, pensados para un único ocupante que no lleve nada más grande que un maletín y tirados por un caballo.

Surreys: carretas de pasajeros ligeras de cuatro ruedas. Estos vehículos, que pueden ser abiertos o disponer de una cubierta o toldo, suelen pesar entre 270 y 320 kg y habitualmente miden 1,70 m de largo por 66 cm de ancho. Poseen dos filas de asientos, ambas mirando en el sentido de la marcha, para transportar cuatro ocupantes con escaso equipaje.

Diligencias

Para alcanzar su destino en las poblaciones o territorios a donde no alcanza el ferrocarril, muchos viajeros utilizan las líneas de diligencias, existentes en el noreste del país desde 1732 siguiendo la tradición de los coches de caballo de línea británicos.

En 1827 la Abott Downing Company construye en Concord (New Hampshire) su primer modelo y su diseño se vuelve tan popular que acaba por ser copiado por muchas de las demás compañías, convirtiéndose en un auténtico icono. Altas y anchas y con una característica silueta curvada, estos carros cerrados de cuatro ruedas, conocidas ya popularmente como diligencias Concord se fabrican con madera de gran calidad y se refuerzan con tornos y piezas de hierro. Disponen de un gran maletero trasero forrado por lienzo resistente y cubierto por cuero impermeabilizado con aceite, además de otro pequeño compartimento de carga delantero, justo debajo del banco del conductor, que también hace las veces de reposapiés y que incorpora a su derecha el freno de pie que funciona sobre las ruedas traseras. Junto al conductor pueden viajar sentadas otras dos personas y tres más pueden acomodarse tras ellos en la parte superior, sentados sobre el techo del vehículo. En los laterales se abren tres grandes ventanas que disponen de cortinas de cuero de calidad para aislar a los pasajeros de las inclemencias del tiempo. El interior cuenta con asientos acolchados de cuero repujado (normalmente para seis pasajeros o nueve si se añade un banco en el centro) y las delicadas pinturas se realzan con una doble capa de barniz brillo, convirtiendo a las Concord en toda una excelencia de calidad al alcance de pocos (no en vano su coste de fábrica varía entre los 1.200,00 y 1.500,00 dólares).

En vacío, la diligencia tiene un peso total de 1.134 kg y unas dimensiones de 3,85 m de largo, 1,98 m de ancho y 2,92 m de altura. Pero su característica más notable es su sistema de suspensión, utilizando un par de fuertes abrazaderas de cuero que sostienen la carrocería y la otorgan un característico balanceo. En definitiva, un vehículo adecuado para resistir los viajes más pesados, que pueden desplazarse con tranquilidad hasta unos 15 km por hora, dependiendo del terreno y la carga, pudiendo transportar en total hasta 14 pasajeros.

El tiro de las Concord consiste en seis u ocho caballos o mulas que, normalmente, se sustituyen cada 20 o 25 km en pequeñas postas que lo justo disponen de los animales de refresco y un mínimo espacio para que los viajeros puedan comer, beber y descansar unos minutos. Durante los recorridos, es normal que el vehículo realice paradas cada 80 o 100 km para que los pasajeros estiren las piernas y se cambie, tanto a los animales

Otras diligencias

Aunque la Concord es la crême de la crême de las diligencias, lo cierto es que funciona mejor con tiempo seco y buenas carreteras que sobre los inmundos lodazales en que se convierten muchos de los senderos de la Frontera en invierno.

Los *mud wagons* (carros para el barro) están pensados y diseñados precisamente para viajar por las carreteras más accidentadas y soportar las duras tormentas invernales sin quedar atascados. Con una estructura cuadrada, ligera y sencilla, poseen techos de lona y aunque tienen sus laterales totalmente abiertos por encima de unos sencillos paneles de madera, cuentan con cortinas de lona para proteger al pasaje de la lluvia, la nieve o el barro. El equipaje se guarda en un maletero trasero sencillo o bien se apila en el interior con los pasajeros. Los modelos más comunes pueden transportar entre 9 y 14 pasajeros, y aunque también cuentan con el mismo sistema de suspensión de las Concord, su coste es sólo un tercio. Además, debido a su centro de gravedad especialmente bajo, los mud wagons son ideales para el desplazamiento por carreteras de montaña.

Otro tipo de transporte, los carros *Celerity*, se diseñan específicamente para el transporte veloz sobre terreno especialmente arenoso. De aspecto parecido a los *mud wagons*, con una estructura ligera, grandes ventanas con cortinas enrolladas en la parte superior y una cubierta de lona rígida, sus ruedas se encuentran más separadas y cuentan con anchas yantas de acero, proporcionando una gran estabilidad al vehículo. Además, incorporan como añadido la posibilidad de abatir los respaldos de los asientos para convertirlos en una cama de la misma longitud del vehículo y poder dormir por la noche mientras se viaja.

de tiro, como al conductor. La realidad es que viajar por la Frontera significa invertir largas y agotadoras jornadas a través de un territorio agreste y salvaje lleno de peligros y casi ninguna comodidad.

Como la mayoría de las diligencias atraviesan territorios peligrosos o transportan cargamentos valiosos, junto al conductor viajan en ocasiones uno o dos guardias armados con escopetas a modo de escolta. Hasta el pleno desarrollo del telégrafo y el ferrocarril, y su expansión a lo largo del territorio, las diligencias son las primeras encargadas de transportar el correo y, tras la desaparición del Pony Express, las líneas de diligencias de la Wells Fargo continúan el servicio.

Compañías, rutas y precios

El servicio regular de diligencias al oeste del Mississippi se generaliza, después de casi dos décadas de existencia, entre 1840 y 1860, proporcionando un transporte regular de viajeros, rápido, barato y relativamente cómodo, además de agilizar los servicios postales de la Frontera. Paulatinamente, las principales ciudades y asentamientos del Oeste van uniéndose con diversas líneas gestionadas por numerosas empresas que vertebran el territorio de norte a sur y de este a oeste. Muchas de estas compañías disfrutan de una vida breve, mientras otras, gracias a la diversificación de sus servicios, acaban perdurando y convirtiéndose en motores de la civilización de los nuevos territorios. Además del transporte de pasajeros y las concesiones para llevar el correo, los ingresos de las compañías de diligencias provienen de las comisiones que obtienen sobre los envíos de dinero (entre un 1 y un 2% del valor transportado).

Precio de los billetes

Normalmente la tarifa de los viajes en diligencia depende de la distancia a recorrer, la ruta utilizada y, por supuesto, la compañía que gestiona el transporte. Por ejemplo, atravesar el país de costa a costa puede llegar a costar 200,00 $ y el precio para trayectos cortos suele oscilar entre 6 y 12 ¢ por km de recorrido.

Wells & Fargo

Creada en 1852, proporciona a los campamentos mineros californianos, en plena fiebre del oro, diligencias y carros para sus transportes, además de realizar envíos rápidos de dinero, bienes y mercancías. Rápidamente domina el negocio en toda California y para el final de la Guerra Civil, tras absorber la infraestructura del Pony Express, controla las mayores líneas de diligencia entre Misuri y California con 150 postas por toda la ruta (puedes conocer más sobre la historia de esta compañía consultando el capítulo 'El Pueblo Fronterizo', pág. 245).

Durante la construcción de los diferentes trayectos del ferrocarril, las diligencias de la Wells Fargo conectan todos los puntos esenciales para el avance de las líneas férreas, uniendo talleres y puestos auxiliares, además de transportar muchas veces los salarios de los trabajadores. Esto incrementa la peligrosidad de los viajes, ya que los transportes de la compañía se convierten en un apetecible objetivo para todos los amigos del dinero ajeno.

Con el auge del transporte ferroviario, las diligencias comienzan un lento declive, usándose únicamente en aquellas zonas a donde el tren no llega y para finales de siglo, el negocio de la Wells Fargo se centra en las financias y los envíos de dinero por cauces acordes a los nuevos tiempos.

Butterfield Overland Stage Company

Adjudicataria del concurso gubernamental, entre 1858 y 1869 esta compañía cubre el servicio postal entre St. Louis (Misuri) y Fort Smith a través de Arkansas, El Paso, Texas, Fort Yuma y San Francisco en California, realizando dos viajes por semana de una duración máxima de 25 días. con una periodicidad semanal de dos viajes y una duración máxima de 25 días. El recorrido está dividido en nueve secciones (con trayectos de 12 hasta 127 horas) y cuenta con 140 postas.

En 1866 la compañía se fusiona con la Holladay Overland Company and Express Co, que controla el envío postal en la zona de Utah y California por la ruta de Oregón y está dirigida por Ben Holladay. El "rey de las diligencias" es un implacable hombre de negocios capaz de acabar con la competencia con cualquier método a su alcance y al que no le preocupa la calidad del servicio con tal de hacer dinero y es muy habitual que sus diligencias vayan sobrecargadas de pasajeros.

A partir de 1865 y hasta ser absorbida por la Wells & Fargo en 1867, la nueva Butterfield Overland Despatch (cubre el peligroso trayecto que une Kansas, Denver y Colorado (953 km de recorrido) con 3 viajes semanales de entre 8 y 12 días de duración. Con la llegada del ferrocarril a Denver en 1870, este servicio de diligencias decae y termina por desaparecer.

Barlow & Sanderson Company

Tras la Guerra de Secesión y después de haber iniciado sus servicios por Misuri y Kansas, la compañía se traslada a Junction City (Colorado) y en 1867 abren una ruta de Misuri a California siguiendo la ruta de Santa Fe. Los años siguientes, hasta 1878,

continúan expandiéndose y se convierten, con distintos nombres (Southern Overland Mail Express o Sanderson and Company Overland Stage and Express Line), en la principal compañía de diligencias de Colorado hasta que el implacable avance del ferrocarril y el creciente número de asaltos inician su declive en 1879 hasta su desaparición en 1881.

Cheyenne & Black Hills Stage Line

Entre 1876 y 1886 sus diligencias cubren la peligrosa ruta entre la ciudad de Cheyenne (Wyoming) y Deadwood (Dakota del Sur). Los asaltos y ataques indios a los transportes son constantes, muchas veces en busca del oro procedente de las florecientes minas de Deadwood, por lo que los cargamentos son fuertemente custodiados por duros y despiadados guardias que disparan primero y preguntan después. El negocio continúa de forma más o menos floreciente hasta 1882 cuando la empresa pasa a manos de Russell Thorp, Sr. Que la mantiene hasta la llegada del tren a las Black Hills en 1886.

Trabajadores

Aunque muchas postas apenas cuentan con instalaciones (generalmente un único edificio que hace las veces de cantina y unos corrales), las estaciones centrales y más importantes tienen oficinas, garajes y talleres para los vehículos y alojamientos y comedores para sus empleados.

- **Superintendentes y/o agentes de división:** controlan una sección de la ruta, llegan a acuerdos comerciales con proveedores y rancheros procurando mantener bajos los costes de mantenimiento de la línea. También son responsables del estado del material y de controlar las nóminas de los demás empleados. Muchas veces se trata de antiguos conductores o personas de confianza en la compañía. **Sueldo:** 250,00 a 300,00 $ al mes.
- **Conductores:** deben poseer gran destreza sobre el manejo del coche y los animales del tiro, además de tener un profundo conocimiento de la ruta. **Sueldo:** 80,00 a 100,00 $ al mes, más comida y cama.
- **Guardias:** encargados de la protección y custodia de pasajeros y mercancías, estos *shotgun messengers* (mensajeros con escopeta) se sitúan a la izquierda del conductor, sobre el pescante, y van armados con escopetas del calibre .12, generalmente recortadas para facilitar la maniobrabilidad. Aunque son más útiles para tratar de acertar a un blanco en movimiento, la mayoría también lleva consigo un revólver y un rifle. También son relevados cuando el transporte llega al final de su sección o zona designada y deben firmar un recibo con la entrega de la carga y el pasaje a sus sustitutos. **Sueldo:** 60,00 a 80,00 $ al mes más comida y cama.
- **Posaderos:** gestionan el alojamiento y la comida en las postas, que suele rondar los 4,00 $ por persona y día. **Sueldo:** 40,00 a 50,00 $ al mes.
- **Mozos de cuadra:** encargados de cuidar los corrales, los caballos y las mulas. En las postas deben además tener los animales de refresco listos y dispuestos para el cambio en el momento adecuado y llevar a cabo el proceso de sustitución del tiro. **Sueldo:** 30,00 a 40,00 $ al mes.
- **Herreros y guarnicioneros:** contratados para fabricar o reparar herrajes, piezas y arneses de las caballerías. Es habitual que se desplacen a las postas para realizar su trabajo. Sueldo: 100,00 a 125,00 $ al mes.
- **Carpinteros:** dedicados fundamentalmente a las reparaciones de los vehículos, suelen trabajar en los talleres de las estaciones centrales. **Sueldo:** 70,00 a 80,00 $ al mes.

Transporte de mercancías

Si el tránsito de personas hacia el Oeste es de proporciones épicas, no lo es menos el transporte de las mercancías necesarias, que se convierte también en un jugoso negocio. En la década de 1860, por ejemplo, es habitual que por Fort Kearny (Nebraska), cada día pasen más de 500 carros cargados. Desde 1859 hasta la llegada del ferrocarril transcontinental en 1869 el tránsito de enormes convoyes de carros cargados es constante, especialmente siguiendo las grandes rutas de Santa Fe y California, pero también a través de caminos menores entre puestos aislados establecidos por todo el territorio indio. En esta época las mercancías se trasladan en pesados carromatos capaces de transportar entre 3.000 y 5.500 kg cada uno (tipo Conestoga, Pittsburg o Pensilvania), tirados por seis u ocho bueyes o mulas que recorren un máximo de 24 km diarios cuando van cargados (32 km yendo de vacío). El volumen de mercancía transportada es tal que, en ocasiones, algunos carros incorporan un "tráiler", o segunda carreta más pequeña que se engancha al vehículo principal. Las caravanas siempre se forman con grupos de 25 carros o más para asegurar una buena protección frente a los ataques ya que, aunque en algunas ocasiones, las interminables y lentas hileras de carros cuentan con una pequeña escolta militar, en la mayoría de los casos sólo los rifles de los propios transportistas mantienen alejados a los asaltantes nativos, siempre dispuestos a lanzarse sobre cualquier carro solitario o que quede rezagado.

El coste elevado de las caravanas (cada carro, incluyendo su tiro, puede costar entre los 2.500,00 y los 7.000,00 $) y los riesgos que conlleva el viaje se traducen en las tarifas para el transporte de la carga que, generalmente, se pagan según el peso transportado.

COSTE DEL TRANSPORTES DE MERCANCÍAS

Carga	Precio por kg
Alubias y semillas	28 ¢
Armas	70 ¢
Azúcar	26 ¢
Bacon	30 ¢
Cristal	40 ¢
Madera	50 ¢
Muebles	60 ¢
Textiles	30 ¢

Además de las grandes caravanas, también se transportan mercancías puntuales por diligencia y, en determinados terrenos, mediante convoyes de mulas de carga, que utilizan tarifas diferentes, pagándose habitualmente un dólar por cada 500 g transportados y 160 km (100 millas) recorridos.

La vida de estos transportistas (conocidos como *mule skinners* o *bull whackers*, según sea su tiro) no es nada fácil, no es una profesión bien considerada socialmente y, generalmente sólo resulta atractiva a los desesperados. Trabajando por unos 25,00 $ al mes, estos hombres decididos, de carácter terco y difícil, suelen pasar la mayor parte de la ruta caminando junto a

los carros de carga (que no disponen de asientos) valiéndose de sus característicos látigos, durmiendo debajo de ellos por la noche. Debido a esto, siempre presentan un aspecto sudoroso y especialmente sucio, mezclando polvo, barro, sudor, grasa y, muchas veces, jugo de tabaco de mascar.

Muchas compañías nacen y se desarrollan rápidamente alrededor del transporte de mercancías en estas décadas, entre ellas destacan la Russell, Majors & Waddell, una de las más importantes que opera entre 1854 y 1862, realizando no sólo transportes de suministros para los puestos militares del Oeste, sino también operando líneas de diligencias, controlando la contrata del reparto del correo y creando el Pony Express.

El ferrocarril

Las primeras conexiones ferroviarias se desarrollan en el Noreste durante la década de 1830, uniendo ciudades como Boston, Baltimore y Charleston que disponen de peores conexiones fluviales y requieren de un transporte rápido y barato que permita un tránsito fluido de viajeros y mercancías. Como en otras muchas partes, los primeros tendidos y locomotoras siguen los modelos británicos, construyéndose siguiendo sus patrones o, directamente, importándose desde el viejo continente. El gran desarrollo del que gozan los trenes durante todo el siglo XIX los convierte en los reyes de los medios de transporte, rápidos, seguros y eficientes.

El trazado se amplía durante las siguientes décadas y para 1850 el ferrocarril alcanza los territorios de Ohio, Indiana e Illinois en el Medio Oeste, comenzando a desplazar de forma importante al transporte fluvial, ya que es más barato, seguro y no depende tanto de las condiciones climatológicas. Para 1860 el Este ya se encuentra conectado con Nueva Orleans y el Misisipi con más de 49.000 km de vías y todas las ciudades del Norte están enlazadas entre sí. La costa del Atlántico se une por tren al Medio Oeste mediante cuatro líneas principales: Nueva York Central, Erie, Pensilvania y Baltimore-Ohio. En el Sur, sin embargo, los trazados son más escasos y lentos debido a la falta de calidad en la construcción (muchos tramos se construyen sin traviesas o sin acondicionar adecuadamente el terreno y además tienen su propio ancho de vía diferente al del Norte), y la mayoría de las líneas sólo conectan las zonas algodoneras con las vías navegables más cercanas para poder dar salida a las mercancías.

En su expansión hacia el Oeste, las líneas se construyen aprovechando grandes espacios, muchas veces despoblados, donde surgen ciudades a la vera de la frenética actividad ferroviaria. Muchos de estos asentamientos acaban por desaparecer conforme avanza el tendido férreo, pero otros se mantienen y se convierten en puntos de conexión importantes o cabeceras del territorio. Además, junto al ferrocarril se expande otra innovación tecnológica, el telégrafo, que agiliza sobre manera el envío de mensajes y que para 1861 cuenta ya con más de 80.000 km de tendido.

Locomotoras y vagones

Hasta 1850 la práctica totalidad de locomotoras que se construyen en Estados Unidos son modelos únicos, debido a la constante incorporación de innovaciones tecnológicas que rápidamente las van dejando obsoletas. Es a partir de esta época cuando las locomotoras norteamericanas adquieren un aspecto más estandarizado, empezando a ser fácilmente reconocibles y distintas de las europeas. En esta época se protege la parte delantera de la máquina con característicos quitapiedras triangulares (los conocidos *cowcatchers*) y se añaden campanas, silbatos, areneros y faros delanteros para evitar descarrilamientos por invasión de animales en las vías. Además, se amplían las chimeneas dotándolas de una característica forma de diamante, mejor adaptadas al uso de madera como combustible, y se incorporan cabinas cubiertas para proteger a los maquinistas de la lluvia, el humo y las chispas.

El modelo más común, denominado de hecho American Standard, utiliza una configuración de cuatro ruedas portadoras delanteras, cuatro ruedas motrices y ninguna rueda portadora trasera (4-4-0). Son máquinas ligeras y adaptables, que muestran de forma llamativa muchas de las piezas auxiliares en el exterior de su gran caldera, indicando claramente su carácter pionero. Cuentan con un quitapiedras voluminoso, un gran faro delantero y una cabina generalmente pintada con vivos colores. Son utilizadas de forma generalizada (en 1870 el 85% de todas las locomotoras son del tipo American), y son especialmente eficaces para el transporte de pasajeros en terreno llano.

En las cadenas montañosas y para transportes de carga pesadas, sin embargo, muchas veces se utilizan variantes con una mayor fuerza motriz, con configuraciones 2-6-0 (tipo Mogul) y 2-8-0, hasta la década de 1880 cuando van cayendo en desuso en favor de una evolución del tipo americano, el Atlantic de configuración 4-4-2.

Múltiples compañías se encargan de la fabricación de locomotoras, de las que hay múltiples modelos y variaciones, entre las que destacan la Rogers Locomotive and Machine Works y la Baldwin Locomotive Works.

Para 1850, la mayoría de los vagones de trenes poseen un diseño simple y funcional, con una carrocería de madera, dispuesta sobre dos plataformas de cuatro ruedas cada una, concebida como un compartimento único de 15 m de longitud, capacidad para unas 50 personas y un porche abierto para el acceso en cada extremo. La comodidad es escasa y los asientos son bancos de madera con respaldos verticales sin almohadones ni acolchados dispuestos en dos filas de 12 asientos dobles divididos por un pasillo central. La calefacción, en caso de haberla, consiste en una estufa para madera y la iluminación se obtiene de un par de lámparas de aceite. En las pocas ocasiones en que disponen de servicio, generalmente se trata de un pequeño armario con un orinal, por lo que los pasajeros casi siempre deben aprovechar las numerosas ocasiones en que el tren se detiene para aprovisionar de agua a la caldera, para aliviarse discretamente. Además, cada vagón dispone de un freno de mano.

En la década de 1870 se incorporan algunas mejoras, como el techo con claristorio, provisto de aberturas para permitir la ventilación sin necesidad de abrir las ventanas, asientos de cuero acolchados, más lámparas, alfombras e incluso más instalaciones de aseo. Su capacidad puede variar de los 48 a los 64 pasajeros y aunque siguen estando construidos mayoritariamente en roble, poseen un bastidor, ejes y vigas de metal que los dotan de mayor solidez. Además, añaden muelles y ballestas para amortiguar los golpes, convirtiéndose en auténticos vagones modernos. A partir de 1880 se comienzan a popularizar los llamados vagones esmaltados *(Varnish)*, caracterizados por aplicar numerosas capas de barniz a la madera y las suntuosas decoraciones: alfombras, tapicerías con brocados, maderas exóticas con dorados

y madreperla, ventanas arqueadas y brillantes lámparas de gas. Un vagón de lujo, de estas características puede tener un coste aproximado de unos 50.000,00 $, frente a los 800,00 $ de un vagón de carga o sencillo de pasajeros.

Los vagones se dividen por tipo de servicio y los destinados al transporte de pasajeros se organizan separando al pasajero según su estatus económico, mediante la tarifa de los billetes. Así, los vagones de primera clase se distinguen por ser más espaciosos (hasta 20 o 30 pasajeros, solamente) y seguros, su equipamiento más elegante tipo *Varnish* y sus servicios, imitando un ambiente familiar en el que los pasajeros son atendidos por camareros privados e incluso poseen seguridad exclusiva (aunque algunos servicios se pagan aparte del precio del billete).

Los vagones de segunda clase, no disponen de alardes especiales, pero tienen asientos tapizados o con cojines, una estufa, lámparas de queroseno y, algunos, incluso baños diferentes para mujeres y hombres en los extremos del vagón. Sin embargo, los asientos no están reservados y es fácil que en cada parada pueda haber roces por hacerse con alguno de los mejores. Los de tercera clase o "vagones de emigrantes" son los más económicos y sencillos, como los furgones de carga, pero con bancos de madera y sin espacio específico para el equipaje. Algunos incorporan un único baño muy elemental y una estufa al final del vagón y es muy común que se puedan alquilar colchones rellenos de paja (a 1,25$ cada uno) para situar o bien en el asiento o bien en el suelo.

La disposición de los vagones en el tren sigue siempre el mismo orden: en cabeza del convoy, donde existe mayor riesgo de incendio, explosiones o descarrilamiento, se sitúan los vagones dedicados al equipaje, el correo y los vagones de tercera clase. En la parte posterior se sitúan los vagones destinados a la primera clase, el vagón comedor de existir, los vagones dormitorio y aquellos vagones cuya carga sea considerada importante. En el centro se sitúan los vagones corrientes de segunda clase y los destinados al transporte de mercancía.

En general, los viajes en tren son más cómodos que los realizados en diligencia, ya que el viajero dispone de más espacio. Con el tiempo, además, se van incorporando servicios adicionales, como la posibilidad de comer cómodamente en un vagón especialmente diseñado para ello, vagones con compartimentos individuales o mejores baños.

La velocidad del ferrocarril depende de la calidad del tendido, la locomotora y el tipo de territorio que atraviesa. En condiciones óptimas una locomotora puede avanzar a una velocidad máxima de 75 km/h (125 m por asalto) tirando de un convoy, y 100 km/h (167 m por asalto) si se desplaza sola. La velocidad media de un tren ronda los 50 km/h (83 m por asalto).

Billetes y tarifas

Uno de los primeros efectos del ferrocarril sobre los viajes es el rápido abaratamiento de los mismos. Mientras en 1865 atravesar el país de Nueva York a San Francisco implica varios meses en ruta y gastar hasta 1.000,00 $, en 1870 es posible realizar el mismo trayecto en tan solo siete días con un coste de 136,00 $ viajando en primera clase, 110,00 $ en segunda clase o 65,00 $ en tercera. Aunque depende de la compañía y el recorrido, el precio medio es de 3 ¢ por kilómetro para los adultos en segunda clase. Los niños mayores de 5 años pagan la mitad de la tarifa y los menores viajan gratis. Los precios en tercera clase se reducen a la mitad, mientras que en primera se triplican.

En cuanto a los sueldos del personal del tren, un maquinista gana unos 50,00 $ al mes, un fogonero 30,00 $ y el revisor alcanza los 55,00 $.

Expansión continental

Tras la Guerra Civil la ampliación de las vías férreas se retoma con decisión, comenzando por unificar los diferentes anchos de vía entre algunos estados. Además, con la necesidad de interconectar los diferentes territorios de la Unión en 1862 Abraham Lincoln, gran defensor del ferrocarril como medio de transporte, autoriza la construcción de la línea transcontinental. La obra se materializa en 1869 gracias al trabajo de la Unión Pacific desde el Este, y la Central Pacific desde el Oeste, ambas financiadas a base de créditos y concesiones de tierras del Gobierno. Aun así, la conexión a la red ferroviaria de la Costa Este no se produce hasta 1872 y hasta ese momento debe utilizarse un transbordador para cruzar el río Misuri.

El recorrido de la línea sigue los principales caminos utilizados por los colonos en su expansión hace el Oeste, la ruta de Oregón, la ruta de los mormones y la ruta de California. De esta forma, el ferrocarril cruza las Grandes Llanuras, las Montas Rocosas y la Sierra Nevada. En su construcción participan trabajadores de muy diferentes orígenes. La Unión Pacific emplea muchos inmigrantes irlandeses, veteranos de la Guerra Civil y mormones (en el itinerario que transcurre por Utah). La Central Pacific utiliza mayormente el esfuerzo de inmigrantes chinos, debido tanto a la escasez de mano de obra como a la dureza del trazado en las montañas de la Sierra Nevada. Con representación de prácticamente todas las profesiones, desde ingenieros y topógrafos a carpinteros, herreros o albañiles, los trabajadores ganan un sueldo de entre 1,00 y 3,00 $ al día.

A la línea transcontinental le suceden, hasta fin de siglo, tres importantes líneas más y miles de km de otras vías para terminar por articular la comunicación ferroviaria por todo el país. En 1881 se completa la línea que conecta el este de Texas con la ciudad de Los Ángeles (California) y en 1882 se conecta con Nuevo México, uniendo Archison, Topeka y Santa Fe con el territorio de Kansas para dar salida a todo el ganado directamente por tren hacia el Este. En 1883 se completa otra parte de la ruta enlazando con Nueva Orleans para comunicar las rutas fluviales del Misisipi con todo el Suroeste y también se completa la ruta del norte de la costa del Pacífico, uniendo Seattle (Washington) y Chicago (Illinois) para conectar el norte de las Llanuras y el Noroeste con el resto del país.

La consolidación del ferrocarril como el principal medio de transporte de pasajeros y mercancías de la nación culmina el proceso de asentamiento de colonos y poblaciones en las regiones más despobladas y remotas del interior, aunque por el camino ha ido marginando el uso de diligencias y carromatos. Para 1890 el país cuenta con 225.000 km de vías, y marca la llegada del mundo moderno a un país, hasta hace poco, todavía salvaje.

Surcando los ríos

Antes del auge del ferrocarril los ríos proporcionan la vía de transporte más rápida, económica y eficaz. Todos los territorios están plagados de ríos navegables que ya son utilizados por los primeros tramperos y exploradores para adentrarse en el continente. Al mismo tiempo, durante el floreciente comercio de pieles en el Noreste, los ríos son el eje principal del transporte de las mercancías entre puestos comerciales.

La navegación de los primeros años depende enormemente de las condiciones climatológicas y los pioneros deben enfrentarse a ríos helados en invierno, fuertes vientos, bancos de arena y otros obstáculos geográficos que sólo son superados con habilidad y tesón. Las primeras embarcaciones son botes planos y balsas impulsadas por la corriente cuya capacidad de carga es limitada. La improvisación en su fabricación hace que sea usual desmantelarlas al llegar al destino, vendiéndose sus materiales junto a la carga que transportan. Construir una balsa requiere disponer de la madera y cuerdas necesarias, y superar una tirada de Artesanía (carpintería) con un modificador adicional de -15%.

Estas embarcaciones pronto son sustituidas por botes de quilla con formas más redondeadas, que permiten navegar contra corriente y aumentar la capacidad de carga hasta varias toneladas. Además, la duración de los viajes se reduce (los puertos más distantes del río Ohio, por ejemplo, quedan comunicados por rutas que duran 9 meses) y aumenta la seguridad.

Con la aplicación de la máquina de vapor, el transporte fluvial recibe un definitivo impulso, convirtiéndose en el principal medio de transporte de la primera mitad del siglo XIX. Con la importancia de las rutas fluviales se dedica mayor atención al mantenimiento de los ríos, limpiando sus cauces, dragando los bancos de arena y construyéndose numerosos canales que comunican los ríos importantes. Para 1840 hay más de 5.300 km de canales, financiados por los diferentes estados, y en 1848 se abre el canal que une el Misisipi con el lago Michigan. En esos años, los ríos Ohio, Misisipi y Misuri, junto con sus afluentes, se llenan de vapores que favorecen la creación de pueblos y ciudades, necesarios puertos de embarque o de paso para el algodón, el carbón, la carne, la harina, la madera o el tabaco. Ciudades como San Luis (Misuri) y Memphis (Tennesse) pronto se convierten en importantes puntos de abastecimiento.

El Misisipi se convierte en auténtico epicentro del transporte fluvial del Sur y el Medio Oeste, surcado por miles de naves que recaban en Nueva Orleans, su puerto principal. En el Norte, el río San Lorenzo, que conecta con los Grandes Lagos, constituye otra importante ruta para el comercio de cereales y artículos manufacturados en torno a la que crecen poblaciones como Chicago (Illinois) o Cleveland (Ohio).

La Guerra Civil supone un importante estancamiento del transporte fluvial. Por un lado, se frena bruscamente la construcción de vapores y por otro, el conflicto hace desaparecer la extensa flota de los estados del Sur.

Tras la guerra, con una industria del Norte en auge, se incorporan nuevas innovaciones y diseños para la navegación a vapor, mejorando la capacidad de carga y las comodidades del pasaje. Muchas embarcaciones se decoran de forma ostentosa, con cortinas de terciopelo, sillas tapizadas y muebles importados, todo con tal de seducir y atraer al viajero. Con la dura competencia del ferrocarril, los años dorados de los vapores fluviales van quedando atrás, al no poder competir muchas veces en precio ni prestaciones.

Embarcaciones

Las más características son los vapores de quilla y fondo planos, de poco calado que transportan pasajeros, carga y el correo al mismo tiempo, sin existir servicios diferenciados para ello. Estos barcos de entre 75 y 100 m de eslora, están impulsados por grandes ruedas de paletas montadas en un lateral o en la parte posterior, dotándolos de potencia suficiente para remontar las corrientes más rápidas. Las calderas se sitúan a proa, la

maquinaria a popa y la carga en la zona central de la cubierta principal y disponen de altas chimeneas para que el humo y las chipas no afecte a las mercancías transportadas. Construidos en madera, muchos disponen de dos o tres cubiertas, reservándose la más elevada para la timonera del piloto y con cabinas diferenciadas a popa y a proa para las damas y los caballeros, respectivamente. La segunda cubierta es el área que normalmente se destina a los camarotes y zonas de pasajeros.

Un barco de vapor medio, a favor de la corriente, puede llegar a alcanzar los 35 km/h (58 m por asalto) mientras que si se desplaza contracorriente su velocidad se reduce hasta los 15 km/h (25 m por asalto).

En los ríos también navegan otros tipos de embarcaciones. Los remolcadores trasladan la carga (desde finales de la década de 1850) tirando de barcazas y los transbordadores se utilizan habitualmente para trasladar carga y pasajeros de una orilla a otra. También existen servicios regulares de transporte entre puertos y naves de aprovisionamiento que se sitúan estratégicamente en los cauces para proporcionar suministros (madera o carbón) a las diferentes embarcaciones que cubren trayectos.

A mediados de siglo, justo antes de la guerra, se vuelven muy populares los *showboats* o teatros flotantes. Estos vapores de pasajeros, reacondicionados, pueden albergar audiencias de entre 100 y 3.000 personas y el púbico no viaja en ellos, sino que son utilizados por sus propietarios (familias de artistas, casi siempre) como viviendas y medio de transporte de su espectáculo, ofreciendo funciones a bordo en cada una de las paradas de las rutas de los ríos Misisipi y Ohio. El precio de la entrada es de 50 ¢ y además de obras teatrales, música y baile, muchos incorporan museos de cera, números circenses, espectáculos de rarezas e incluso, funciones ecuestres. Prácticamente desaparecidos durante la Guerra Civil y sus inmediatos años posteriores, vuelven a ponerse de moda en la segunda mitad de la década de 1870, centrados sobre todo en funciones melodramáticas y de variedades.

Líneas y peligros

Infinidad de vapores y diferentes embarcaciones recorren un área total que supera los 5.000 km^2, surcando las aguas de los ríos Arkansas, Illinois, Misisipi, Misuri, Ohio, Tennessee, White y también por algunas zonas pantanosas de Luisiana.

Hasta la guerra civil el tipo de transporte de vapor más abundante son los barcos "errantes", gestionados por pequeños empresarios que funcionan como transportistas autónomos sin área fija de actuación, horarios o regularidad, viajando allí donde se encuentra el negocio. Muchos armadores ejercen como capitanes de sus propias embarcaciones y llevan a la familia consigo, utilizando el vapor como vivienda. Para conseguir carga o pasajeros generalmente anuncia su disposición repartiendo octavillas en los hoteles o insertando anuncios breves en el periódico. Naturalmente, si no viaja lleno, el capitán puede tratar de hacerse con más carga y pasajeros en cada una de las paradas de la ruta y, cuando llega a destino, anunciar de nuevo su disponibilidad mientras se descarga el barco. De esta forma, el barco errante recala en diferentes puertos, cargando en ocasiones para Pittsburg, o para San Luis, o para Louisville, por ejemplo y tras recorrer durante un tiempo el Ohio, cambiar durante un mes o dos a las rutas del Misisipi. Las tarifas pueden variar dependiendo de la oferta y la demanda en cada caso, pero suelen ser más baratas que los transportes de línea regular, aunque suelen caracterizarse por su falta de puntualidad y fiabilidad (problemas que generalmente acaba sufriendo más el pasaje).

Por ello, con el tiempo se van desarrollando los transportes con horarios regulares (mucho más habituales tras la Guerra), llegando a crearse líneas enteras que distribuyen una ruta concreta entre varios vapores o transportistas independientes, aumentando la frecuencia de los viajes e instaurando los horarios fijos con salidas desde puertos concretos en días establecidos. Estas nuevas prácticas sirven además para atraer el comercio a los centros urbanos desde los que operan las líneas, aunque sus servicios tienden a ser algo más elevados.

Aunque hay varios intentos por crear transportes para tareas especializadas y en la década de 1870 se tratan de construir botes exclusivos de carga de gran tonelaje y transportes de pasajeros más rápidos, la fuerte competencia del ferrocarril termina por dar al traste con la idea.

En la segunda mitad del siglo, además de los grandes centros urbanos y de distribución existen cientos de pequeños puntos de amarre, prácticamente uno por cada plantación, pueblo o aserradero situado en la ribera del río, aunque pocos sirven como base de operaciones para un vapor regular y suelen depender de la voluntad de los barcos errantes que decidan detenerse a recoger pasajeros o carga.

Al principio, los barcos no cuentan con muelles propiamente dichos en sus terminales o puntos de carga y descarga, y lo más usual es utilizar como amarre cualquier recurso natural y utilizar simples pasarelas de tablones para depositar la carga sobre el suelo a la intemperie. Para mediados de la década de 1850 se empieza a generalizar el uso de barcos de amarre, aprovechando una vieja embarcación a la que se le ha retirado toda su maquinaria como muelle. Muchas veces la cabina se mantiene para funcionar como hotel o alojamiento para los viajeros y, con el tiempo, se construyen barcazas específicas para los amarres, provistas de casetas cubiertas o consignas para proteger contra los elementos a la carga allí depositada.

Como todo en el territorio norteamericano, las travesías fluviales no están exentas de peligro. Incluso contando con un piloto con años de experiencia en la navegación de los ríos puede producirse un accidente. Los bancos de arena, los tocones de árboles, las rocas, la mala iluminación nocturna, los errores cartográficos y las explosiones de las calderas son frecuentes

(en 1849 llega a perderse el 30% del total de embarcaciones) y en 1852 se redacta un código de seguridad fluvial y se realizan exhaustivas inspecciones de calderas para intentar reducir el número de hundimientos.

Servicios y costes

La principal fuente de ingresos de los barcos de vapor fluviales es el transporte de carga. Las tarifas varían dependiendo del peso transportado y la época del año (cuando el río lleva menos caudal los barcos pueden llevar menos carga y por tanto la tarifa sube), soliendo oscilar entre 50 ¢ y 3,00 $ por cada 100 kg. Además, si el trayecto es contracorriente la tarifa habitual se encarece, multiplicándose por cuatro.

El negocio de los pasajeros resulta algo menos lucrativo, aunque muchos propietarios se esfuerzan en atraer clientes adinerados proporcionando un adecuado entorno lujoso y confortable.

Los pasajeros de primera clase suelen alojarse en la cabina de pasajeros, generalmente elevada sobre la primera cubierta por encima de las calderas, y consistente en un salón-comedor alargado flanqueado por una fila de camarotes a cada lado (generalmente de unos 2 m cuadrados), con accesos tanto al interior como a una balaustrada o mirador exterior. El salón, con techos altos de hasta 4 m provistos de claraboyas con vidrios de colores y decorado con espejos, alfombras, elegante mobiliario, lámparas de araña y, en ocasiones, hasta un piano, tiene como misión deslumbrar y atraer al pasajero pudiente, que lo convierte en su centro social durante el trayecto. En su parte frontal, alineado con una de las filas de camarotes se ubica el bar o cantina, que muchas veces es gestionado por una concesión privada, y que es el lugar elegido por muchos caballeros para cerrar sus tratos de negocios. Además, los barcos también cuentan con aseos (con lavabos, retretes y agua fría y caliente), barbería, guardería, despensa y cocina, que pueden encontrarse a ambos lados de la cubierta de cabina o en la cubierta inferior.

Con viajes de varios días de duración (cuando no semanas) los viajeros de la cabina recurren a distintas distracciones para pasar el tiempo. En algunos casos el propio buque proporciona libros o periódicos a sus ocupantes y es muy común que los viajeros aprovechen las paradas para pasear por la balaustrada superior observando las operaciones de carga y descarga. En el salón pueden celebrarse conciertos y bailes, muchas veces con una orquesta cuyos integrantes también ejercen como camareros en el buque, y los servicios religiosos son comunes los domingos. Pero el momento de mayor excitación del pasaje tiene lugar, sin duda, cuando de forma improvisada comienza una carrera con otro vapor, mezclándose en esos momentos las apuestas y los gritos de ánimo entre los a la vez espectadores y participantes. Además de lo anterior, los principales entretenimientos a bordo de la cabina son el consumo de alcohol y las partidas de cartas. Raro es el salón que no cuenta con de 4 a 6 mesas de juego y aunque en ocasiones se prohíben las apuestas con dinero, la mayoría de los capitanes hacen la vista gorda, ya que una parte importante del pasaje de cabina está compuesto por jugadores profesionales y propietarios de plantaciones, que además de pagar por los mejores camarotes, gastar en consumiciones y dejar buenas propinas, gustan de jugarse su dinero a las cartas.

El coste de disfrutar de los privilegios de viajar en cabina es, aproximadamente, de 1,25 ¢ por km del trayecto, sin contar las comidas (por supuesto, se proporcionan 3 al día) que añaden un coste diario de entre 1,00 y 2,00 $ dependiendo del menú.

En contraste con el lujo de la primera clase, los pasajeros menos afortunados se ven obligados a viajar en la cubierta principal, junto a las mercancías y la tripulación. Con un coste de 0,25 ¢ por km, se encuentran expuestos a las inclemencias del tiempo y el incesante ruido de la maquinaria y deben procurarse sus propias provisiones y utilizar los sacos de cereales o las balas de algodón como camas. Sin aseos ni baños que poder utilizar y compartiendo espacio con el ganado transportado, las enfermedades y epidemias no son raras. Tampoco pueden disfrutar de pasatiempos ni diversiones y lo mismo surgen roces con los tripulantes, que les ayudan en ciertas tareas (como recoger leña) a cambio de una pequeña reducción en el precio del billete.

En el capítulo de gastos, si bien los propietarios de barcos y líneas no tienen las cargas de contar con almacenes, terminales o instalaciones más allá de los propios navíos, los peligros inherentes a la navegación les obligan a pagar importantes seguros y sufragar muchos gastos derivados de las reparaciones de su flota. El buque y la carga se suelen asegurar por separado, no en función del viaje, sino para un periodo de 3 a 6 meses. Generalmente se asegura siempre por un valor inferior al coste total de la embarcación (la mitad o hasta dos tercios de su valor), cubriendo cualquier posible accidente propio de la navegación fluvial, incluyendo tormentas, colisiones e incendios (aunque problemas de maquinaria o explosiones de calderas no suelen estar cubiertas). El seguro de la carga suele correr casi siempre por cuenta de los propietarios de la misma. Además de los sueldos de oficiales y tripulación, otros gastos que van aumentando con el tiempo son las tasas de amarre y de peaje (50 ¢ por tonelada), que las ciudades importantes a lo largo del río van cobrando conforme construyen muelles y canales (como el de Louisville y Portland) cuyo mantenimiento corre de su cuenta.

Tripulación y oficiales

Dependiendo de las dimensiones y necesidades del barco el número de tripulantes suele variar de los cuatro o cinto hasta los centenares, aunque la media habitual se sitúa en unos 25 para buques de 235 toneladas (los más extendidos). Los hombres se dividen entre la tripulación de cubierta y la de cabina.

Los tripulantes de cubierta integran la mayor parte del total de la tripulación y son trabajadores manuales temporales, muchas veces inmigrantes irlandeses o alemanes recién llegados sin experiencia y, posteriormente (1870), negros libres. En los estados del Sur, hasta la Guerra Civil, es común el uso de esclavos para estas tareas, aunque se suelen dejar confinados en el último puerto posible antes de que el barco alcance ciudades o puertos libres de la ruta. La tripulación de cubierta lidia con todas las tareas operativas del barco y la carga: se encargan de buscar y acarrear la leña, manejar bombas, cabestrantes y aparejos, manejar la carga y trabajar en todas las tareas que requieran el uso de los músculos. Generalmente se contrata un tripulante por cada 7.000 kg de carga y aunque se les paga mensualmente (entre 20,00 y 40,00 $), son contratados por tiempo indefinido y, en ocasiones, por viaje.

Los fogoneros constituyen un grupo especializado de la tripulación de cubierta, aunque pueden ejercer otras tareas puntualmente. Con un sueldo de 50,00 $ al mes, son los encargados de acarrear leña y mantener la caldera funcionando continuamente,

su duro trabajo se divide en tres turnos diferentes de 4 horas cada uno día y noche.

La tripulación de cabina, menos numerosa que la de cubierta, en realidad ejerce como personal de un hotel, incluyendo camareros, cocineros, grumetes y sirvientas. Estos tripulantes suelen ser contratados para toda la temporada, cobrando entre 15,00 y 25,00 $ al mes) y disfrutan de la seguridad y comodidad de la cabina, compartiendo muchas veces el alojamiento con los sirvientes de los pasajeros. En ocasiones, el primer sobrecargo y el primer cocinero pueden llegar a cobrar 50,00 $ mensuales.

La oficialidad de un barco, predominantemente formada por ciudadanos estadounidenses, incluye, además del capitán, un primer oficial, dos pilotos, un administrativo y de dos a cuatro ingenieros. Cuando el propietario del barco no es directamente su capitán, éste junto al primer oficial y el administrativo lo representan y defienden sus intereses. El capitán disfruta de su propio camarote privado en la zona frontal de la cabina y los demás oficiales suelen compartirlos. Todos los oficiales, excepto los pilotos, suelen trabajar en el buque todo el año, temporada tras temporada. Los pilotos, al estar muchas veces especializados sólo en ciertos tramos de las rutas, suelen cambiarse en función de la ruta o viaje concretos.

Aunque hay fluctuaciones en diferentes épocas, como media un capitán gana unos 150,00 $ al mes, pilotos, ingenieros y administrativos entre 100,00 y 125,00 $ mensuales y el primer oficial 100,00 $.

Enfermedades

De entre los muchos peligros de la Frontera las enfermedades infecciosas y las epidemias son, probablemente, uno de los peores. Con unas condiciones higiénicas precarias y unos limitados conocimientos y medios médicos, caer enfermo en el Oeste puede resultar mortal. En 1870 la esperanza media de vida de los hombres apenas ronda los 44 años y la de las mujeres, los 46, poniendo de manifiesto que el territorio salvaje no es lugar para aquellos con una constitución débil.

La dureza del trabajo a la intemperie, la mala alimentación, la precariedad de las viviendas, la muchas veces escasa potabilidad del agua y la pésima salubridad pública crean un caldo de cultivo perfecto para la aparición y propagación de numerosas enfermedades contagiosas. Costumbres muy extendidas en los pueblos como tirar desperdicios a la calle, escupir en cualquier lugar, limpiarse con la misma toalla los bigotes y las barbas tras beber en los salones y la convivencia con animales (y sus deposiciones) no ayudan precisamente a evitar la propagación de virus y patógenos. Como resultado, el cólera, la viruela o la fiebre amarilla, entre otras, golpean sin previo aviso y con alarmante regularidad los territorios del Oeste, sometiendo a su población a una dura prueba.

Muchas enfermedades se originan en la Costa Este, donde se hacinan cantidad de trabajadores industriales, y viajan a través de las rutas de expansión hacia el Oeste, primero en las carretas de los colonos y después en los ferrocarriles, arraigando con fuerza en las nuevas comunidades rurales. Las tribus nativas no sólo no son ajenas a estos males, sino que son golpeadas con especial virulencia al no disponer de defensas naturales contra ellos y, como resultado, sus poblaciones se ven seriamente diezmadas en algunos casos.

Luchar contra la enfermedad en esta época y lugar no es una tarea sencilla. Se dispone de pocos médicos cualificados y algunos ejercen la medicina sin apenas preparación, o simplemente son personas voluntariosas que aplican remedios caseros muy extendidos que, muchas veces, no hacen sino empeorar a los enfermos y ayudar a propagar la enfermedad.

Medicina de la Frontera

Las pequeñas comunidades mineras y rurales del Oeste raramente cuentan con un buen profesional de la medicina entre sus vecinos, y los que existen, deben recorrer un amplio territorio para atender sus casos por lo que no siempre están dónde y cuándo se les necesita. En la mayoría de los casos, las urgencias son atendidas por doctores y enfermeras improvisados, sin experiencia alguna, que aplican remedios caseros para paliar el dolor esperando que el paciente sobreviva lo suficiente para poder ser atendido por un médico real.

Aun así, no hay garantías de que un profesional médico consiga mejores resultados. Aunque la Medicina se está abriendo a la modernidad y se van aplicando avances y nuevos conocimientos (especialmente en las grandes y prósperas ciudades), siguen conservándose muchas viejas fórmulas y técnicas anticuadas y perniciosas. La higiene suele estar ausente en la mayoría de revisiones e intervenciones y el doctor a veces ni siquiera se lava las manos para atender a los enfermos, o manipula heridas de diferentes pacientes sin haberse desinfectado antes.

Por ello, en los lejanos territorios de la Frontera la práctica médica consiste generalmente en un 90% de experiencia y un 10% de conocimiento y ciencia. La Guerra Civil, con su enorme sangría de vidas humanas, permite un gran desarrollo de las prácticas quirúrgicas, desarrollándose técnicas de amputación para evitar infecciones e introduciendo distintos tipos de anestesia general inhalada que permiten realizar operaciones más complejas y delicadas. Como algunos de estos médicos experimentados también se dirigen al Oeste tras la guerra, las localidades en las que recalan acaban por beneficiarse de sus métodos y prácticas.

En el ámbito rural las principales intervenciones a las que se enfrenta un doctor no suelen ir más allá de aliviar diversos dolores, cauterizar y coser heridas, entablillar huesos rotos, extraer alguna bala y realizar sencillos procedimientos quirúrgicos sin anestesia general. También pueden asistir en los partos, aunque lo más habitual en estos casos es que se ocupen otras mujeres de la comunidad con experiencia. Sin embargo, una de sus funciones más importantes es la de proporcionar consuelo al enfermo o el moribundo, y reconfortarlo frente al dolor.

Para tratar las enfermedades, lo más habitual es recetar purgantes y fármacos que inducen el vómito o la sudoración, ya que todavía se consideran los principales métodos para expulsar del cuerpo las sustancias nocivas y recuperar el equilibrio de los humores corporales. También es muy habitual practicar sangrías con lancetas y sanguijuelas para reducir el exceso de nervios y sangre causantes de la enfermedad.

Junto a la medicina se desarrollan paralelamente las farmacias y muchos doctores comparten las dos funciones. En las poblaciones más prominentes, además, el número de establecimientos especializados se incrementa día a día, vendiendo diversos preparados a precios bastante elevados. Entre los medicamentos más extendidos, que no suelen faltar en el maletín de

Grandes epidemias

Fecha	Enfermedad	Localización
1839-1840	Viruela	Grandes Llanuras (territorio comanche)
1841	Fiebre amarilla	Estados sureños
1849	Cólera	Nueva York, Nueva Orleans, San Luis y otras ciudades a lo largo del Mississippi
1849-1851	Cólera	Illinois, Misuri, Ruta de Oregón, Grandes Llanuras y San Francisco
1849-1859	Malaria	Asentamientos mineros de California
1850	Cólera	Territorio cheyenne
1850-1851	Gripe	Por todo el país
1852-1854	Cólera	Asentamientos mineros de California
1853-1860	Fiebre amarilla	Nueva Orleans y ciudades costeras del Sur
1854-1855	Viruela	Territorio ute y arapahoe
1857-1859	Gripe	Por todo el país
1861-1862	Viruela	Grandes Llanuras (territorio comanche y cheyenne, entre otros).
1865-1873	Fiebre amarilla	Por todo el país.
1866	Cólera	Asentamientos mineros de California
1867-1905	Fiebre amarilla	Nueva Orleans y ciudades costeras del Sur
1876	Viruela	Deadwood (Dakota del Sur)
1877	Viruela	Silver City (Nuevo México)
1880-1882	Difteria	Utah
1883	Viruela	Territorio de los utes
1889	Difteria	Utah
1889-1890	Gripe	Por todo el país

cualquier doctor, se encuentran analgésicos como el láudano, el opio o la morfina, el polvo de Dover (una especie de píldoras para dormir), purgantes como el ruibardo y el aceite de ricino o antiirritantes como el alcanfor y el aceite de mostaza.

Remedios caseros

Ante la falta (o el coste) de muchos medicamentos "modernos", la población fronteriza recurre a multitud de remedios caseros, fruto de la experiencia y la sabiduría popular, que se transmiten de generación en generación.

Las mujeres suelen ser la primera fuente de atención médica en el hogar y la vecindad, y muchas disponen de algún libro sobre remedios médicos generales (como *El amigo del Hombre*, del Dr. John Gunn) y una libreta de cocina, donde además de anotar sus recetas, las mujeres apuntan aquellos tratamientos que alguna vez han aplicado y parecen haber sido efectivos. Tampoco es extraño que ciertas cirugías, colocaciones de huesos y el cosido de heridas se practiquen en el propio seno del hogar, sin tener que recurrir a los servicios de un profesional que, en muchos casos, la familia no puede permitirse.

La mayoría de remedios caseros consisten en brebajes con hojas, bayas, raíces y flores, así como con corteza de ciertos árboles y otros componentes de la propia granja (como grasa y aceite animales) que se preparan con agua o alcohol para producir tés calientes, pociones, pomadas y cataplasmas. En general es muy frecuente el uso de bebidas calientes contra la congestión, el alcohol para tratar y calmar los nervios y el bicarbonato de sodio frente a las erupciones.

Los chamanes indios, por otro lado, son expertos curanderos que lidian con las enfermedades y los males dentro de la tribu. En la medicina nativa, la religión y la mística van estrechamente cogidos de la mano con la aplicación de plantas y remedios naturales. La oración y el mundo de los espíritus juegan un papel destacado, pero también el conocimiento de plantas y su aplicación práctica y adecuada. Por todo ello, las tareas del chamán como sanador no son sencillas y se consideran esenciales para la tribu, que juzga los resultados de sus procedimientos, e incluso impone castigos si el cometido no se realiza correctamente, pudiendo llegar en algunos casos a pagar con su vida. Para conocer más sobre los propios procedimientos medicinales de los indios consulta el capítulo 'Tribus Nativas', págs. 285 y 327.

Aceite de serpiente

El auténtico aceite de serpiente es una medicina tradicional china que los primeros trabajadores chinos de la construcción del ferrocarril transcontinental introducen en Norteamérica, usándolo para tratar los diversos dolores articulares producidos por su duro trabajo. Este aceite se hace con la grasa de la serpiente de agua china y se frota sobre las zonas doloridas una vez al día reduciendo las inflamaciones, por lo que si se utiliza sobre un personaje herido éste recupera 1 punto de vida extra al final del día y, además, elimina los modificadores originados por heridas crónicas durante esas 24 horas.

El aceite de serpiente pronto gana popularidad y sus asombrosas y exóticas cualidades se extienden como la pólvora por la Frontera. Esto hace que el término se utilice como reclamo para referirse a todo tipo de elixires y remedios sin fundamento científico alguno que ofrecen muchos charlatanes ambulantes. Estas "versiones" las preparan los mismos vendedores sin escrúpulos en sus propios alambiques (Cocina SM) mezclando aleatoriamente alcohol con plantas y opio o cocaína, para producir un efecto placentero pero engañoso. Muchas incluso se patentan como medicinas milagrosas, pero la mayoría no proporcionan beneficio alguno a la salud, y no es recomendable probarlas si uno no quiere acabar a un lado del camino con fuertes retorcijones de tripa.

Tratamiento de enfermedades

Durante el juego, los aventureros pueden contagiarse de una enfermedad infecciosa si mantienen contacto directo con un enfermo o un foco de la enfermedad. Dentro de la descripción de cada enfermedad se indican cuales son sus fuentes de contagio habituales, de forma que cuando el PJ se encuentra en dicha situación debe superar una tirada de Aguante penalizada por la POT de la enfermedad para evitar contraerla. Una vez contagiado, los síntomas y efectos comienzan a sentirse una vez superado el periodo de incubación de la afección.

Una vez superada la primera fase de la enfermedad, cuando se manifiestan los primeros síntomas, si esta no se ha tratado adecuadamente, el PJ debe realizar de nuevo una tirada de Aguante para determinar si su organismo hace remitir los síntomas o, por el contrario, la enfermedad sigue su curso. Naturalmente, en cualquier parte del proceso es posible diagnosticar el mal mediante una tirada con éxito de Medicina, modificada por la mitad de la POT de la enfermedad si se realiza en la primera fase de la misma o por la POT completa en cualquier otro caso. El éxito en el uso de Medicina supone hacer un buen diagnóstico

y comenzar con el tratamiento adecuado, de forma que se paraliza de inmediato cualquier pérdida de puntos de característica y comienza el proceso de recuperación. Una pifia en la tirada de diagnóstico se traduce siempre en la aplicación de un tratamiento erróneo, que puede agravar considerablemente el estado del paciente o conducir a su fallecimiento.

A lo largo del desarrollo de la enfermedad, sus efectos se traducen en disminuciones temporales en las habilidades y/o características del aventurero. Además, por cada 4 puntos de CPO temporales perdidos durante el transcurso de la enfermedad, el aventurero pierde 1 punto permanente del valor original de CPO, de forma que no puede volver a recuperarse totalmente su valor inicial.

Una vez que el paciente ha sido sometido a la cura adecuada, se puede volver a utilizar Medicina para continuar con los cuidados y el seguimiento y, de esta forma, ir recuperando los puntos temporales de CPO perdidos. En este caso, todas las tiradas de la habilidad aplican como modificador la mitad de la POT de la enfermedad y en caso de tener éxito se recupera 1 punto de CPO ese día. Además, mientras el paciente se encuentre bajo cuidados médicos, cada semana completa recupera de forma automática otros 2 puntos de CPO. Los modificadores negativos a las habilidades sólo se eliminan cuando la puntuación de CPO queda restaurada a su valor original o a aquél más elevado que pueda tener tras haber aplicado las posibles pérdidas permanentes debido a la enfermedad.

Enfermedades

- **Cólera (POT -40%):** se contrae al consumir agua o alimentos contaminados o por contacto directo con un portador de la enfermedad, produciendo una aguda infección intestinal.

  Síntomas: tras un período de incubación de 1d6 días se presentan diarreas incontrolables, fiebre y vómitos. El paciente se deshidrata rápidamente, aplicándose un modificador adicional de -15% a todas sus habilidades y la pérdida de 1 punto de CPO temporal. Transcurridas 12+2d6 horas aparecen dolorosos calambres musculares, una sed insaciable y ronquera. Además, los labios del enfermo se tornan azulados y su piel se arruga por efecto de la deshidratación. Todas sus habilidades, movimiento y Aguante se reducen a la mitad y pierde 1 punto temporal de CPO cada 12 horas. De continuar en ese estado, cuando su CPO llega a cero el paciente acaba por morir entre tremendas convulsiones.

  Tratamiento: una buena rehidratación y reposo total (al menos hasta haber recuperado sus primeros 2 puntos de CPO). Otros tratamientos aplicados como la administración de pastillas de azufre, la realización de sangrías o la aplicación de vomitivos, purgantes o estimuladores externos empeoran el estado del enfermo, que pierda 2 puntos adicionales de CPO cada 12 horas.

- **Difteria (POT -30%):** provocada por una bacteria frecuentemente transmitida por animales domésticos, se transmite a través de contacto directo con las secreciones de los estornudos y el sudor de un enfermo o de un animal contaminado.

  Síntomas: aparecen 2d3 días tras el contagio y se manifiestan mediante dolores de garganta, fiebre, ronquera y dificultad para respirar. El movimiento del enfermo se reduce a la mitad y sus habilidades sufren un modificador adicional de -20% hasta que la enfermedad es curada. Pasados 1d4 días los síntomas iniciales se agudizan y la piel del enfermo empieza a tomar un tono azulado, aparecen palpitaciones y una visible inflamación de la garganta. También aparecen falsas membranas de color gris y mucosidades en las vías superiores y digestivas que obstruyen la respiración, pudiendo llegar a asfixiar al enfermo que pierde 1 punto de CPO al día y, además, debe superar una tirada de Aguante para no morir asfixiado.

  Tratamiento: gárgaras con clorato de potasio o peróxido de hidrógeno. También es posible someterse a una arriesgada limpieza de garganta con una solución de nitrato de plata o tintura de yodo (Medicina -20%), que en caso de aplicarse incorrectamente pueden provocar la pérdida de la voz o incluso la muerte (con un resultado de pifia).

- **Disentería (POT -35%):** confundida habitualmente con una diarrea común, la disentería se contrae por la ingestión de agua o alimentos contaminados, como la carne en mal estado.

  Síntomas: aparecen 2d2 semanas tras el contagio y consisten en una fuerte diarrea acompañada de calambres y dolor abdominal que reduce el movimiento a la mitad, aplica un modificador adicional de -10% a las habilidades y se pierde 1 punto de CPO al día, durante 1 semana. Tras ese periodo de tiempo, los calambres y dolores se incrementan junto con diarreas graves y sangrantes, provocando extrema debilidad. El paciente no puede moverse y pierde 2 puntos de CPO al día hasta que se cure o muera al llegar su característica a cero.

  Tratamiento: habitualmente se utiliza mercurio, tiza y quinina administrada varias veces al día. También suele administrarse algún opiáceo para calmar los fuertes dolores. Para aplicar el mercurio es necesaria una tirada de Medicina (SM) para evitar perder 1 punto de CPO adicional y 3 de vida por envenenamiento. Otras técnicas tratan de purgar el organismo mediante enemas o vomitorios, que no curan la enfermedad e incrementan la debilidad, produciendo la pérdida de 1 punto de CPO adicional.

- **Fiebre amarilla (POT -30%):** enfermedad propia de las zonas costeras y ríos navegables de las zonas cálidas. La enfermedad es transmitida por la picadura de un mosquito que habita en aguas estancadas y riberas de los ríos.

  Síntomas: una vez contraída se incuba durante 2d4 días tras los cuales aparecen escalofríos, fiebre elevada, dolor de cabeza y espalda, pérdida de apetito y vómitos. El enfermo sufre un modificador adicional de -15% a sus habilidades. Pasadas 24+1d20 horas la piel se va tornando amarillenta y aparecen hemorragias nasales y oculares, además de vómitos negros, que se van incrementando con el paso de las horas. El enfermo no puede moverse ni realizar ninguna acción y debe superar una tirada de Aguante cada día para no perder 1 punto de CPO de forma temporal. Si la puntuación llega a reducirse a cero, el paciente muere debido a la enfermedad.

  Tratamiento: descanso y consumo abundante de líquidos, generalmente en forma de tés y caldos calientes. Si erróneamente se prescribe la administración de vomitivos y purgantes, se pierde 1 punto de CPO adicional, de forma temporal, cada vez que se apliquen.

- **Gripe (POT -35%):** causada por el virus de la influenza, se contagia por contacto directo con un enfermo a través de los estornudos. Inicialmente sus síntomas pueden confundirse fácilmente con los de un resfriado común.

  Síntomas: los primeros síntomas aparecen transcurridos 1d4+1 días. Consisten en fiebre, dolor abdominal y de cabeza, escalofríos, mareos, falta de energía y náuseas que hacen que el enfermo sufra un modificador adicional de -15% a todas sus habilidades y reste 2 puntos de forma temporal a CPO. Transcurridas las primeras 4d6+1d6 horas los síntomas se agudizan. Aparece una tos seca, secreciones nasales, estornudos y dolor de garganta. El movimiento del enfermo y sus puntos de CPO se reducen a la mitad de forma temporal. Debe superarse una tirada de Aguante cada 12 horas para no fallecer.

  Tratamiento: reposo e ingesta abundante de líquidos. También se aplican remedios caseros para bajar la fiebre y eliminar la tos. Para eliminar el dolor se recetan analgésicos que, de utilizarse, eliminan el modificador negativo sobre las habilidades.

- **Malaria (POT -40%):** el parásito que provoca la enfermedad lo transmiten algunos tipos de mosquitos que habitan en ríos, arroyos y estanques.

  Síntomas: aparecen después de 10+1d20 días y alternan escalofríos, fiebre, náuseas, sudores y dolores en músculos y articulaciones. El movimiento se reduce un tercio, todas las habilidades sufren un modificador adicional de -10% y además pierde 2 puntos de CPO de forma temporal. 2+1d6 horas después, la fiebre, la fatiga y los dolores se incrementan, apareciendo abundante sudoración. El enfermo no puede moverse y pierde 1 punto de CPO al día de forma temporal.

  Tratamiento: para controlar la enfermedad se utilizan principalmente medicamentos con quinina y algunas hierbas como la tintura de Warburg.

- **Sarampión (POT -20%):** esta infección altamente contagiosa afecta predominante a población infantil y se transmite a través del contacto directo con una persona infectada o por el aire a través del estornudo.

  Síntomas: los primeros síntomas aparecen tras un período de 7+2d4 días. Se caracteriza por la aparición de fiebre que va en aumento, tos y la presencia de pequeños puntos rojos con el centro blanco-azulado en el interior de la boca. El enfermo sufre un modificador adicional a sus habilidades de -10%. Pasados 2d4 días, la fiebre empeora y aparece una erupción cutánea rojiza característica. Las habilidades del enfermo sufren un modificador adicional de -20% (que se añade al anterior) y debe superar una tirada de Aguante diaria para no sufrir complicaciones, como la inflamación del cerebro, y morir.

  Tratamiento: se aplican lociones y friegas por todo el cuerpo con agua sedativa y pomadas de alcanfor. Además, el enfermo debe ingerir un pedazo de alcanfor tres veces al día acompañado de infusiones o jarabes vegetales.

- **Tuberculosis o Tisis (POT -25%):** esta enfermedad infecciosa crónica se contrae por la ingestión de comida contaminada, el contacto con las bacterias del estornudo de alguien que posea la enfermedad activa o de forma latente. Se suele detectar mediante el examen del tórax y la auscultación.

  Síntomas: los primeros síntomas pueden aparecer a las semanas del contagio o puede permanecer latente en el cuerpo del enfermo durante años. Lo normal es que se manifiesten en 4+1d4 semanas, tras las cuales aparece la fiebre, un estado de cansancio general, tos con sangre y pérdida de peso. El enfermo sufre un modificador adicional de -10% a todas sus habilidades y además pierde 1 punto de CPO temporal a la semana. Transcurridas 2d3 semanas, aparece una tos intensa, dolor en el pecho, escalofríos y dolores nocturnos, además de acentuarse la pérdida de peso y la debilidad. Todas las habilidades sufren un modificador adicional de -20% (que se añade al anterior) y se pierden 2 puntos de CPO a la semana. Además, el enfermo debe superar una tirada de Aguante cada semana para no fallecer.

  Tratamiento: se recomienda el reposo en lugares tranquilos (el primer sanatorio especializado en Norteamérica empieza a funcionar en 1884) con aire fresco y clima seco y la altitud suelen producir una gran mejoría. Una dieta rica en grasas tiene efectos beneficiosos. Si se siguen estas recomendaciones, pueden eliminarse los modificadores negativos a las habilidades. Adicionalmente también existen complicadas técnicas quirúrgicas (Medicina -20%) para reducir el proceso de tos de manera rápida, aunque un fallo puede causar la pérdida de voz y una pifia incluso la muerte.

- **Viruela (POT -50%):** probablemente la enfermedad más contagiosa y devastadora de la Frontera. Se contagia, generalmente, por contacto directo con una persona infectada o su ropa, aunque también puede propagarse por el aire mediante los estornudos.

  Síntomas: aparecen transcurridos 7+2d4 días, causando escalofríos, fatiga, dolor abdominal, vómitos, fiebre alta y sangrado. El enfermo ve reducido su movimiento un tercio y pierde 5 puntos de CPO de forma temporal. Al cabo de 12+2d6 horas la fatiga se incrementa y la movilidad se reduce a cero. Aparece una erupción roja que se extiende por todo el cuerpo y la piel se cuartea. La erupción acaba por convertirse en ampollas y éstas en costras, que producen gran picor y que al rascarse provocan otras infecciones que frecuentemente acaban con el enfermo. Debe superarse una tirada de Aguante diaria para no morir y si se tiene éxito en la tirada, se pierde 1 punto adicional de CPO de manera temporal.

  La erupción muy a menudo deja marcas reconocibles en el rostro y cuerpo del enfermo tras la enfermedad, por lo que si el enfermo alcanza la fase 2 debe reducir 1 punto de Apariencia por cada semana que haya padecido la viruela.

  Tratamiento: se recetan baños con agua fría y cataplasmas diversas (la más frecuente de acetato de plomo). También es frecuente la aplicación de pomadas de mercurio para prevenir la aparición de las ampollas, que requieren una tirada de Medicina. Si se falla la habilidad, se pierde 1 punto de CPO temporal y se pierden además 3 puntos de vida debido a la intoxicación por mercurio.

Uso de plantas medicinales

El entorno natural del territorio proporciona una gran variedad de plantas y recursos vegetales de cuyas propiedades medicinales saben sacar partido la inmensa mayoría de las tribus nativas y los buenos fronterizos.

La habilidad Forrajear permite a los aventureros localizar e identificar las plantas o hierbas de la zona en la que se encuentran, conociendo sus propiedades y la forma adecuada de

aplicación como remedio sanador. Un éxito sencillo utilizando Forrajear proporciona 2 dosis de plantas y esta cantidad se incrementa en otras 2 por cada CE obtenida, hasta un máximo de 4 categorías. Un éxito crítico proporciona 5 dosis además de cualesquiera añadidas por CE.

Cada planta puede servir para curar o prevenir determinadas enfermedades y problemas de salud, y algunas, en forma de emplastos o cataplasmas ayudan a sanar las heridas, reduciendo el sangrado acelerando su cicatrización.

En las diferentes tribus indias la preparación de los diferentes remedios con plantas se acompaña de las correctas oraciones pertinentes (incluso durante su recogida), para establecer el vínculo espiritual con la planta y el remedio obtenido. Muy a menudo el chamán obtiene el conocimiento sobre las propiedades de una planta a través de la visión o bien por las enseñadas de un maestro.

En la mayor parte de los casos las plantas suelen usarse en cuatro formas diferentes: como infusiones, como tinturas (obtenidas mezclándolas con agua y alcohol), como bálsamos (mezcladas con aceites) o sencillamente masticando o comiendo su raíz, hojas o flores. Adicionalmente, muchas de ellas también se pueden utilizar para realizar jarabes, pomadas, cataplasmas y emplastos. De cualquier forma, para realizar las diferentes aplicaciones de las plantas es siempre necesario superar una tirada de la habilidad Cocinar aplicando el modificador indicado en cada forma.

- **Infusiones y cocciones (Cocina SM):** se preparan en vasijas de vidrio o barro con tapa a partir de la inmersión de las hojas, flores, semilla o raíces de la planta en agua fría o caliente donde se deja reposar durante unas horas para que el agua absorba las propiedades de la planta.
- **Tinturas con hierbas (Cocina -10%):** se sumerge la planta seca o fresca en una mezcla de alcohol y agua dejándolo reposar en un frasco opaco cerrado para evitar la pérdida de propiedades por efecto de la luz solar.
- **Bálsamos (Cocina -15%):** se realizan triturando plantas secadas al sol hasta conseguir un polvo fino que se cubre de aceite y se endurece con cera de abeja. Estos bálsamos se aplican sobre las heridas para detener hemorragias y facilitar la curación, previniendo además la infección de la herida.
- **Emplastos (Cocina -20%):** preparados medicinales que se realiza con la mezcla de grasas animales y plantas y que se aplican en la parte exterior del cuerpo como cura.
- **Cataplasmas (Cocina -10%):** se llevan a cabo fijando a un paño una mezcla de plantas machacadas y agua caliente. Se aplican aún calientes sobre la herida, permaneciendo sobre ella para transmitir las propiedades de las plantas. Tanto cataplasmas como emplastos deben ser reemplazados cada 6 horas para mantener sus efectos.

La aplicación de plantas medicinales ayuda a reducir los síntomas de algunas enfermedades, minimizando los efectos negativos de las mismas. De esta forma, cuando se utiliza una planta medicinal que alivia uno o más síntomas de una enfermedad todos los modificadores negativos sobre las habilidades se reducen a la mitad durante 24 horas y se recupera 1 punto de CPO. Por ejemplo, si la aplicación de una planta alivia la tos, puede aplicarse a un enfermo de tuberculosis, reduciendo durante ese día sus penalizadores a las habilidades de -10% a -5% y de -30% a -15% dependiendo de la fase de la enfermedad.

Los emplastos y cataplasmas aplicados sobre heridas sangrantes, cortan el sangrado en el primer asalto en el que se colocan y el herido recupera 1 punto de vida adicional cada día en que las ha aplicado. Deben cambiarse cada 3 días

Principales plantas

- A continuación, se incluye una relación de las plantas más comunes utilizadas para tratar diferentes males. El modificador indicado entre paréntesis junto al nombre indica la frecuencia con la que puede aparecer, por lo que debe aplicarse a la tirada de Forrajear para localizarla.
- **Acedera brava (SM):** de fuerte color rojo en otoño y hojas de bordes rizados. La planta no suele superar el metro de altura y aparece en pendientes secas y prados abiertos de todo el territorio. **Usos:** preparada en infusión o tintura es eficaz contra la indigestión y el estreñimiento, aliviando los síntomas de los venenos de escorpiones y serpientes.
- **Agastache (SM):** pequeña hierba aromática de color verde o blanquecino. Se encuentra por todas las regiones del sur de Norteamérica. **Usos:** como infusión remedia los problemas de garganta, los cólicos, y los problemas gastrointestinales.
- **Algodoncillo (SM):** con una altura variable entre 50 y 1,8 m de altura, esta planta posee un solo tallo de hojas anchas, ovaladas y alargadas, con flores formando grandes racimos. Aparece a lo largo de todo el Oeste. **Usos:** la raíz se prepara en tintura para el tratamiento de enfermedades pulmonares, asma, resfriados y gripe.
- **Aliso (+10%):** es un arbusto de unos 4,5 m de altura cuyas hojas poseen forma de cuña levemente redondeada. Crece a lo largo de ríos y arroyos y florece en primavera. **Usos:** se prepara en infusión contra las inflamaciones de encías y dolores de garganta. Preparada en tintura se utiliza para limpiar heridas, lo que permite recuperar 1 punto de vida adicional cada día que se traten las heridas con ella.
- **Amapolita de campo (+10%):** arbusto de 1 metro de altura con hojas ovaladas verdes y flores lilas o moradas. Característico de Texas y Arizona. **Usos:** preparado en infusión alivia la tos y hace descender la fiebre. Elaborada en tintura es eficaz contra la disentería, reduciendo sus efectos a la mitad.
- **Angélica o hierba del Este (SM):** hierba de gran tamaño coronada por flores blancas muy ramificadas que crece cerca de los ríos, lagos y arroyos. **Usos:** Su raíz masticada o fumada alivia los trastornos estomacales. En forma de infusión alivia la tos, los resfriados y los síntomas de la gripe.
- **Betónica (SM):** planta de tallo cuadrado y peludo con flores rojas o rosas que supera el medio metro de altura, y florece entre abril y junio. Aparece a lo largo de todo el territorio. **Usos:** se utiliza para preparar emplastos y cataplasmas que se colocan sobre heridas infectadas o supurantes, ayudándolas a cicatrizar, por lo que permite recuperar 1 punto de vida adicional por cada día que se aplica. En forma de infusión alivia diarreas, naúseas y malestares estomacales.
- **Consuelda (SM):** hierba de no más de 1,5 m de altura, de tallo leñoso, con hojas alternas y flores rosas, blancas, violeta o púrpuras que florece entre junio y octubre. **Usos:** preparada en cataplasmas se utiliza para cicatrizar heridas infectadas o supurantes, acelerando su curación (permite recuperar 1 punto de vida adicional) y deteniendo el sangrado. Además, también se utiliza para aliviar el dolor de fracturas y torceduras,

reduciendo a la mitad los modificadores producidos por los dolores crónicos de las heridas graves.

- **Chaparro amargo o bisbirinda (-20%):** esta planta que puede alcanzar los 2 metros de altura, posee un color cenizo, tiene pocas hojas y enormes espinas. Sus flores rojas dan un pequeño fruto silvestre redondeado, también de color rojo. Aparece a lo largo de la frontera con México en las zonas semiáridas. **Usos:** se prepara en forma de infusión y alivia los males intestinales, como la diarrea y la deshidratación.
- **Chuchupaste, Remedio del oso o Raíz para la tos de Colorado (SM):** planta de un metro de altura y hojas blancas que se puede encontrar a una altitud de más de 2.000 metros en las montañas Rocosas. **Usos:** su tallo y raíz se mastican para aliviar los dolores e infecciones de garganta: También se puede utilizar para elaborar jarabes para la tos.
- **Equinácea (SM):** planta perenne de unos 90 cm de altura que posee flores parecidas a la margarita de color púrpura. Crece en Arkansas, Texas, Montana, Wyoming, Nuevo México, Kansas, Nebrasca y Colorado. **Usos:** se prepara como ungüento para aplicar sobre heridas abiertas (permite recuperar 1 punto de vida adicional) y quemaduras, reparando los tejidos y reduciendo las cicatrices. También puede utilizarse en forma de infusión para reducir la fiebre y tratar los síntomas de la gripe.
- **Estafiate (-20%):** planta aromática que hasta 1,5 m de alto con grandes hojas blanquecinas. Se puede encontrar a lo largo de todo el territorio de los Estados Unidos. **Usos:** consumida como infusión alivia el dolor de estómago y la diarrea, el reuma, los nervios y la bilis.
- **Garrote del diablo (-10%):** arbusto de espinas afiladas que alcanza los 3,5 m de altura. Crece en los bosques oscuros y húmedos del Noroeste. **Usos:** contribuye a la vitalidad y salud en general, mitiga los dolores crónicos reduciendo sus efectos a la mitad, y preparando su raíz, tallos y corteza en forma de tintura se obtiene un eficaz remedio contra la tos.
- **Geranio perenne o Pico de grulla (-10%):** planta caracterizada por sus hojas aterciopeladas y sus atractivas flores de vivos colores que florece en verano, algunas de sus variedades pueden alcanzar el metro de altura. Habita en zonas templadas y montañosas de todo el territorio. **Usos:** Espolvoreada sobre las heridas detiene las hemorragias, reduce las inflamaciones y acelera la cicatrización, multiplicando por dos los puntos de vida recuperados cuando se aplican Primeros auxilios o Medicina sobre esa herida.
- **Girasol (+10%):** planta de tallo alto con hojas triangulares de unos 40 cm de largo y flores amarillas o anaranjadas. Está presente en todo el territorio de Estados Unidos. **Usos:** la infusión de su tallo alivia los dolores de cabeza, catarros, indigestiones y desinfecta heridas (permitiendo recuperar 1 punto de vida adicional). Algunas tribus indias también utilizan sus semillas y hojas como antídoto ante las mordeduras de serpiente, reduciendo los efectos del veneno a la mitad.
- **Hierbabuena (+10%):** una planta habitual por todo el territorio de unos 30 cm de altura, hojas aromáticas y flores lila, rosas o blancas. **Usos:** preparada en forma de infusión alivia los malestares estomacales, las náuseas y la tos. Si se prepara en ungüento mezclada con aceite, cura las heridas y quemaduras (permitiendo recuperar 1 punto de vida adicional).
- **Jengibre salvaje (+10%):** planta trepadora de hojas en forma de corazón y flores granates que puede encontrarse en los bosques húmedos del Este en primavera. **Usos:** preparado en infusión ayuda a las digestiones y calma los dolores de estómago. También es eficaz contra los síntomas del resfriado y la gripe.
- **Manzanita del monte (SM):** arbusto de unos 2,5 m de altura con corteza lisa marrón, hojas verdes y frutos amarillentos. Presente a lo largo de todo el Sudoeste de Estados Unidos. **Usos:** preparada en infusión remedia las afecciones del riñón y la diarrea.
- **Malvavisco (-20%):** hierba blanquecina que puede alcanzar 1,5 m de altura, con grandes hojas y flores blancas ligeramente rosadas. **Usos:** la infusión de su raíz posee propiedades expectorantes, trata la tos y los desórdenes digestivos.
- **Oxálida (-10%):** planta que florece durante la primavera y posee pequeñas flores blancas con vetas rosas. Puede encontrarse a lo largo del todo el territorio del Noreste. **Usos:** alivia la fiebre de forma general. También alivia enfermedades de la piel aplicada en forma de cataplasma y masticada cura las náuseas y los dolores de garganta.
- **Raíz del manso (-10%):** planta con un tallo de entre 20 y 40 cm y hojas alternas de entre 5 y 15 cm de largo. Se encuentra presente en Texas, Arizona y Nuevo México. **Usos:** en infusión remedia la tos y los desórdenes digestivos. Utilizada en emplastos y cataplasmas también detiene la hemorragia de las heridas. La infusión de su raíz y hojas se utiliza como calmante del dolor, eliminando los modificadores negativos debido al dolor crónico de las secuelas de heridas graves.
- **Regaliz silvestre (SM):** puede alcanzar los 90 cm de altura con hojas y flores parecidas a los tréboles, pero de color marrón. Crece en arroyos de corriente lenta de todo el territorio. **Usos:** en forma de tintura alivia la tos, sana los inicios de resfriado y tiene un efecto relajante.
- **Roble (+10%):** se encuentra a lo largo de todo el territorio en forma de arbusto o grandes árboles. **Usos:** su corteza, hojas y ramas se utilizan en cataplasmas para tratar las heridas sangrantes, deteniendo la hemorragia y haciendo recuperar 1 punto de vida adicional. Además, preparado en forma de infusión alivia las quemaduras y la diarrea.
- **Sauce del desierto (SM):** árbol o arbusto de tronco tortuoso que puede alcanzar los 8 metros de altura, con hojas finas y flores color rosa perfumadas. Originario del norte de México y el Sudoeste de Estados Unidos. **Usos:** en infusión o cocción estimula la sudoración y reduce la fiebre. Se utiliza como un tratamiento eficaz frente a la gripe.
- **Saúco (SM):** arbusto de tallo leñoso y hojas ovaladas y dentadas, con flores en forma de estrella que poseen racimos de bayas en verano y otoño. Crece en toda Norteamérica. **Usos:** utilizado en tinturas e infusiones, previene las inflamaciones y acelera la sanación de heridas, duplicando el número de Puntos de vida que pueden recuperarse mediante la recuperación natural.
- **Tepopote (SM):** arbusto de tallo nudoso y hojas pequeñas presente en Texas y el sur de California. **Usos:** preparado en forma de infusión remedia la tos, el resfriado, el dolor de cabeza y los síntomas de la gripe.
- **Usnea, barba de viejo o barba de la roca (-20%):** especie de liquen o musgo gris verdoso que crece en árboles frutales, abetos, robles y pinos. Crece en los bosques densos del norte del territorio. **Usos:** aplicado como cataplasma alivia el dolor, reduce la fiebre, alivia los síntomas de la tuberculosis y cicatriza heridas.

Fauna

Los distintos territorios y ecosistemas del continente americano dan cabida a un extenso número de especies salvajes. Algunas son exclusivas de una zona concreta, habituadas a un tipo de terreno particular propio de esa área de la región, pero otras muchas se encuentran presentes, en alguna forma o subespecie, por casi todos los territorios.

Dado que la vida en la Frontera y las aventuras de *Far West* se desarrollan predominantemente en campo abierto, en mitad del medio natural, el paisaje y la fauna salvaje forman una parte fundamental de su escenario. Por ello, el DJ puede servirse de la presencia y descripción de los animales del entorno para que los jugadores se sientan rodeados de un territorio vivo, con el que necesariamente tienen que interactuar. De esta forma, los aventureros pueden percibir la presencia de los coyotes merodeando por presas en sus desplazamientos por el sur de Arizona, ver esconderse a los perrillos de las praderas al paso de sus caballos en Nebraska, contemplar una manada de búfalos pastando en Montana, toparse con un puma o un oso explorando una cueva de montaña en Colorado o sentir un profundo escalofrío al escuchar el aullido de los lobos en las frías noches de la Sierra Nevada. Recuerda que el Oeste sigue siendo salvaje por muchos motivos.

Tampoco olvides que, en los estados del Este, aunque hay más población y un mayor desarrollo urbano, siguen existiendo bastantes zonas agrestes donde pueden encontrarse animales en libertad. En general, alejarse de cualquier población o núcleo urbano significa adentrarse en el dominio de la naturaleza donde los aventureros deben desplegar sus mejores habilidades para enfrentarse a las dificultades del terreno y a las diferentes especies salvajes que lo habitan.

Características de los animales

En *Far West* los animales salvajes vienen definidos por tres características principales: Cuerpo (CPO), Reflejos (REF), y Sentidos (SEN). Sus puntos de vida (PV) son iguales al total de su puntuación en CPO y el Aguante de cada especie se calcula en porcentaje, multiplicando el valor de CPO por un índice que puede variar según la especie.

El DJ no necesita lanzar dados a la hora de generar los animales de sus partidas y las estadísticas proporcionadas corresponden al ejemplar medio de la especie y son indicativas. Puedes reducir o aumentar los valores hasta en un 20% si quieres obtener un animal más débil o más poderoso, aplicando el cambio a sus estadísticas secundarias.

Al igual que los humanos cada animal posee un Modificador al Daño (MD) que debe añadirse al daño normal indicado en los ataques con sus armas naturales. Si el valor es mayor a cero y el DJ decide aumentar la puntuación en CPO un 20% entonces sumará 1 al valor indicado y a la inversa si la reduce.

En combate, cuando un animal recibe una herida igual o superior a la mitad de sus PV, se considera una herida grave y debe superar una tirada de Aguante para no desplomarse inconsciente y permanecer en ese estado hasta que supere con éxito una nueva tirada. Además, pierde 1 PV cada dos asaltos como efecto de sangrado. Cuando un animal ve sus puntos de vida rebajados a la mitad o menos (por una sola herida grave o por la acumulación de daño) su movimiento también se reduce a la mitad. A diferencia de los humanos los animales no tienen distintos estados de salud con otros efectos o secuelas particulares.

Además de habitar el territorio y, en algunos casos, suponer un peligro para los aventureros, los animales también pueden resultar un valioso recurso, bien como alimento cuando las provisiones escaseen o bien para hacerse con sus pieles. Cuando lo necesiten, los PJ pueden tratar de abatirlos con sus armas o bien mediante la estrategia, utilizando su habilidad de Poner trampas.

Descripciones

A continuación, se proporcionan algunos representantes de la fauna salvaje del territorio americano. Por supuesto no son las únicas especies que lo habitan, pero sí las más representativas o interesantes para utilizar en una partida de *Far West*. Además de su descripción física, se incluyen sus características de juego, sus ecosistemas habituales y, en algunos casos, notas sobre su importancia en la cultura o la vida de la Frontera.

Águilas

El águila calva o de cabeza blanca y el águila real son las auténticas reinas de los cielos norteamericanos y gozan de gran importancia simbólica tanto para las tribus nativas como para la joven nación estadounidense.

Son aves rapaces impresionantes con envergaduras de alas que pueden alcanzar los 2,5 m y hasta 7 kg de peso en las hembras, con los machos siendo algo más pequeños y ligeros. Son, pues, aves poderosas, veloces y con una excelente vista.

Las águilas calvas tienen un plumaje fundamentalmente marrón con la cabeza y la cola blancos mientras que las águilas reales también exhiben plumas de color marrón oscuro que se torna más pálido (típicamente dorado) en la parte superior de la corona y la nuca y grisáceo en el interior de las alas y la cola.

Las de cabeza blanca son águilas marinas (las únicas de todo Norteamérica) y crían en cualquier terreno cerca de costas, ríos o lagos donde haya abundancia de peces (que son su único alimento), anidando en coníferas o árboles de madura dura. Las águilas reales pueden encontrarse por casi todo el territorio del Oeste norteamericano, de los densos bosques de coníferas de la Costa Noroeste hasta los Apalaches, pasando por las estribaciones a los pies de las Rocosas, la Gran Cuenca y las Grandes Llanuras, construyendo sus nidos en altos árboles, rocas escarpadas y acantilados. Se alimentan de ratones, conejos, liebres, marmotas, zorros y serpientes, y en algunos casos, incluso de crías de cabras, ciervos o jabalíes.

Sus velocidades de vuelo son espectaculares. Pueden mantenerse entre los 50 y 70 km/h cuando se deslizan y aletean sin prisa oteando el horizonte, para cazar pueden llegar a alcanzar los 160 o 190 km/h (las águilas reales son algo más rápidas que las calvas).

Piezas codiciadas

Aunque el comercio de pieles es uno de los motivos principales por los que tramperos y cazadores persiguen a determinados animales, algunos también son buscados por su carne o se convierten en objetivos ocasionales que sirven para poner a prueba la habilidad del cazador.

En términos de capturas, la cantidad de pieles de bisonte obtenidas excede con creces las de todas las demás presas habituales juntas, siendo las más embarcadas desde los territorios al oeste del Misuri en grandes convoyes de pesadas carretas.

En cuanto a calidad, sin embargo, la suave piel de los castores llega a ser tan apreciada ya por los primeros colonizadores europeos que se convierte en el principal objetivo de gran parte de la exploración inicial del continente y las relaciones comerciales con las tribus nativas. Con un precio medio de mercado de 4,00 $ por cada 450 g de su piel y como cada ejemplar puede proporcionar al menos 1 kg de piel de excelente calidad, no es de extrañar que estos animales se conviertan rápidamente en una de las piezas más preciadas de los tramperos, que se convierten en expertos sobre sus hábitos de vida y la forma de capturarlos. El método más extendido es el uso de trampas de acero, de alrededor de 2,5 kg de peso con una cadena de 1,5 m de longitud que se colocan poco profundas y cerca de la orilla y con la cadena bien sujeta a una estaca o poste. Generalmente los animales se despellejan cerca del lugar de captura y sólo la piel y la cola (la única carne del animal que se aprovecha y se considera una delicia culinaria) se llevan al campamento donde otros se encargan de limpiarlas, curarlas y marcarlas apropiadamente para luego ser empaquetadas en lotes de 45 kg (con un valor entre 300,00 y 500,00 $ en las montañas).

En tercer lugar, se sitúan los diferentes tipos de ciervos que siempre son buenos objetivos para los cazadores, tanto por su carne, como por la buena calidad de su piel, que se utiliza profusamente tanto para confeccionar ropa como, sobre todo, para fabricar guarniciones y correas para caballerías. Los alces, por ejemplo, son particularmente importantes para los hombres de la montaña por otro motivo. Su carne es posiblemente una de las más consumidas y valoradas en los parajes remotos, especialmente cuando escasea la de búfalo. Los alces además son piezas relativamente sencillas de cobrar y su tamaño permite obtener una buena cantidad de comida para los campamentos.

La piel de los osos negros también se encuentra entre las bien valoradas y es otro de los objetos habituales del comercio de pieles. Además, son animales que los cazadores consideran inofensivos, ya que casi siempre tienden a huir cuando resultan heridos.

Muchas otras presas menores también suelen acabar en las manos de los tramperos y cazadores para hacerse con sus pelajes. Ardillas, hurones, mapaches, nutrias, ratas almizcleras, visones y zorros rojos y plateados son también objetivos de caza y sus pieles se pagan a buen precio y también se envían en buenas cantidades a las ciudades del Este.

Las águilas son animales sagrados para muchas tribus, que las veneran como mensajeros de los dioses, y sus plumas, al igual que las de las águilas reales, juegan un papel principal en sus costumbres y rituales, convirtiéndose en el más alto honor que un indio puede obtener de la tribu. Al mismo tiempo, el águila de cabeza blanca también constituye un importante símbolo para la república de los Estados Unidos, formando parte de su sello oficial (a falta de escudo heráldico) desde 1782, en el que aparece sujetando en sus patas 13 flechas y una rama de olivo.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE LAS ÁGUILAS

CPO: 9 • **REF:** 11 • **SEN:** 17

Puntos de vida: 9 • **Aguante:** 45 % • **MD:** 0

Movimiento: Al paso 1 m • **Vuelo** 60 m • **Picado** 240 m

Habilidades: garra 50% (3/+1), picotazo 40% (3/+1)

Berrendo o antílope americano

Se trata del único representante de la familia de los antílopes que habita Norteamérica. Con 1 m de largo, unos 80 cm de alto y alrededor de 70 kg de peso, presenta un pelaje de color marrón claro rojizo con bandas blancas en la cabeza, tripa, rabadilla y cuello. El macho, además, tiene una banda negra en el cuello. Sus extremidades son largas y delgadas y cuenta con cuernos huecos que mudan anualmente (45 cm de longitud en los machos y 25 cm en las hembras).

Son animales muy veloces, pudiendo alcanzar los 65 km/h. Se alimentan de hierba, arbustos y musgos y suelen vivir en grandes manadas donde conviven las hembras con las crías y los machos jóvenes, mientras los machos adultos, van por libre.

Se pueden encontrar berrendos en las zonas semidesérticas del centro y oeste de Norteamérica y para los cazadores son piezas apreciadas fundamentalmente por su sabrosa carne y para obtener cuero con el que fabricar sillas de montar.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL BERRENDO

CPO: 14 • **REF:** 16 • **SEN:** 10

Puntos de vida: 14 • **Aguante:** 56 % • **MD:** +1

Movimiento: Al paso 7 m • **Carrera** 50 m

Habilidades: cornada 40% (3/+1)

Bisonte

Si hay un animal que caracteriza la Frontera ese es el Bisonte, convertido por desgracia en símbolo del avance del progreso y la derrota de la naturaleza. Este gran bóvido posee un cuerpo robusto y macizo coronado por una característica joroba que lo dota de una impresionante figura que puede superar los 2 metros de altura (de 2 a 3,5 m de largo y un peso entre 350 y 1.000 kg). Su cabeza es grande, con una amplia frente y unos cuernos cortos y respingones que emplea para competir durante el celo o para defenderse. Su pelaje es negro y pardo sobre el cuello, cabeza, hombros y patas delanteras, donde lo tiene más largo, el resto del cuerpo está cubierto por pelo más corto y claro. A pesar de su gran volumen su carrera puede competir con la de los caballos en distancias cortas y posee un gran olfato que lo alerta de los peligros.

El bisonte pasa gran cantidad de tiempo pastando y paciendo en las amplias Llanuras. Los rebaños están muy jerarquizados, con una hembra dominante que guía al resto de hembras y a las crías, mientras que los machos suelen vivir apartados. Su alimentación consiste en hierbas y juncos, realizando migraciones regulares en busca de alimento y un clima más suave en invierno.

Los bisontes pueblan principalmente las Grandes Llanuras, desde México hasta el sur de Canadá, y entre Oregón y los montes Apalaches. También es posible encontrarlos en bosques templados de coníferas y algunas regiones montañosas.

El bisonte es venerado por la mayoría de las tribus de las Praderas, la Meseta y la Gran Cuenca, de las que se convierte en

sustento principal por lo que su caza se realiza con gran respeto y siempre mostrando agradecimiento por todo aquello que les otorga. Muy a menudo el cazador se acerca para inhalar el último aliento del animal y poder absorber espiritualmente sus virtudes.

No obstante, los bisontes son animales difíciles de abatir y suelen requerirse varios disparos para lograr acabar con ellos. Las heridas, además, los vuelven especialmente peligrosos y se revuelven con dureza contra sus atacantes.

Un bisonte puede realizar un ataque de embestida, que funciona igual que una carga cuerpo a cuerpo (aplicando -20% a la habilidad Cornada), pero en este caso si el objetivo es alcanzado, recibe 8 puntos de daño general adicionales, cayendo derribado al suelo automáticamente .

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL BISONTE

CPO: 46 • **REF:** 20 • **SEN:** 11

Puntos de vida: 46 • **Aguante:** 92 % • **MD:** +6

Movimiento: Al paso 10 m • **Carrera** 40 m

Habilidades: cornada 60% (6/+1)

La caza del bisonte

A principios del siglo XIX el territorio norteamericano está poblado por cerca de 60 millones de bisontes: Las manadas cubren principalmente las Grandes llanuras y durante el siglo XIX su caza es la actividad central de las tribus de la región, que le conocen como "el dador de vida", ya que de él obtienen todo aquello que necesitan. Su carne es aprovechada como alimento, con su piel y cuero se realiza la ropa y el calzado, los cuernos son transformados en copas, cazos y cucharas, de sus tendones se saca hilo y cuerdas para los arcos, de sus estómagos se fabrican recipientes para el agua y hasta sus excrementos, una vez secos, se utilizan como combustible. Hasta la adopción del caballo, las tribus indias cazan los bisontes a pie, pero con los equinos pueden aproximarse más a la manada, acostumbrada a la presencia de los caballos silvestres, iniciando rápidas persecuciones para abatir a los mejores ejemplares con sus arcos compuestos.

Hacia 1865 la población es de 13 millones de ejemplares organizados en 2 grandes manadas localizadas entre Kansas, Nebraska, Texas y el sur de Wyoming y Oklahoma, en el sur, y Dakota, Montana y Wyoming, en el norte. La actividad de la caza rápidamente se extiende entre los blancos y muchos cazadores individuales recorren los territorios acompañando a los campamentos de la construcción del ferrocarril transcontinental, a los que suministran su carne y sus pieles a 2,00 o 3,00 dólares por piel. Los cazadores de bisontes van equipados con rifles Sharps del calibre .45 o .50, o bien con el Spencer de 7 tiros, capaces de frenar en seco al animal. Sus tácticas consisten o bien en disparar desde gran distancia para que el ruido de los disparos no asuste a los animales, o bien ser más audaces y cabalgar y disparar junto a la manada.

En la década de 1870 se populariza tanto su caza que se organizan partidas para "deportistas" del Este o viajeros europeos. Su piel curtida se pone rápidamente de moda entre los blancos y sólo en 1872 el ferrocarril de Kansas llega a transportar 1 millón y medio de pieles de bisonte. La avaricia y la acción continuada de grandes cazadores como George W. Brown, Billy Dixon o el célebre William F. Cody (Búffalo Bill) provocan que en 1884 las grandes manadas se den por desaparecidas y sólo algunos pequeños grupos sobreviven por algunos territorios de las Grandes Llanuras.

Buitre o zopilote negro

Esta ave carroñera se caracteriza por su buena vista y su buen olfato, y se le puede encontrar tanto en áreas abiertas como bosques aislados o terrenos de arbustos. De plumaje negro, su cuello y cabeza son grises y no poseen plumas, puede alcanzar más de 1,5 m de envergadura de ala y posee un pico corto y ganchudo. El zopilote se alimenta de otros animales muertos, aunque también puede alimentarse de huevos, crías de otras aves y, ocasionalmente, de ciervos y becerros recién nacidos.

Se pueden encontrar zopilotes en el norte de México, Texas y, en general, las regiones del sur, llegando su presencia hasta las dos Carolinas.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL BUITRE

CPO: 9 • **REF:** 11 • **SEN:** 16

Puntos de vida: 9 • **Aguante:** 45 % • **MD:** +1

Movimiento: Al paso 1 m • **Vuelo** 45 m

Habilidades: garras 30% (2/+1), picotazo 50% (3/+1)

Cabras y muflones

Las dos especies principales que se reparten por numerosas zonas montañosas del continente las constituyen las cabras blancas y los muflones de las Rocosas.

Las primeras habitan sobre todo las zonas altas de las montañas Rocosas y la cordillera de las Cascadas. Las cabras blancas se caracterizan por su barba lanuda su cola corta y sus cuernos negros de hasta 30 cm. Con una alzada de hasta 90 cm y una longitud de 120 a 180 cm, los ejemplares suelen pesar entre 45 y 85 kg. Sus pezuñas hendidas y acolchadas y sus poderosos músculos del cuello y el hombro les permiten propulsarse con fuerza en las pendientes empinadas superiores a los 60° y su densa piel lanuda les permite soportar las extremas temperaturas del invierno. Generalmente se mantienen por encima de la línea de los árboles, aunque pueden realizar migraciones estaciones a zonas más bajas o altas en las montañas. Pasan la mayor parte del tiempo pastando hierba, musgo, líquenes, helechos ramas y hojas de arbustos y coníferas.

Los muflones de las rocosas por otro lado, son animales algo más grandes y pesados (especialmente los machos, que suelen superar el metro de alzada y los 140 kg de peso). Estas ovejas salvajes habitan los prados alpinos, laderas de montaña y proximidades de acantilados y despeñaderos de todo el Oeste, repartiéndose especialmente por las Rocosas, la Sierra Nevada y los riscos del Sudoeste. De pelaje amarronado o grisáceo, que se vuelve más oscuro en el cuello y la cabeza, y una cola blanca, los machos poseen una gran cornamenta curva (mucho menor en las hembras) que utilizan en combates en los períodos de celo. Como no pueden desplazarse por la nieve profunda, generalmente prefieren las laderas más secas que soportan menor precipitación y en invierno descienden a cotas más bajas.

Tanto las cabras como muflones adultos suelen ser presas habituales de osos, lobos y pumas, mientras que las águilas reales, los coyotes y los linces cazan a sus corderos.

Al igual que sucede con los antílopes, a pesar de la dificultad de su captura, los muflones de las rocosas son cazados principalmente por la buena calidad de su carne (para algunos nativos incluso superior a la del bisonte) y para hacerse con sus preciadas osamentas, muy valoradas como elementos decorativos.

Un muflón puede realizar un ataque de embestida, que funciona igual que una carga cuerpo a cuerpo (aplicando -20% a la

habilidad Cornada), pero en este caso si el objetivo es alcanzado, recibe 6 puntos adicionales de daño general, cayendo derribado al suelo automáticamente .

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE CABRAS Y MUFLONES

CPO: 14 • **REF:** 16 • **SEN:** 13

Puntos de vida: 14 • **Aguante:** 56 % • **MD:** +1

Movimiento: Al paso 5 m • **Carrera** 48 m

Habilidades: cornear 35% (3/+0)

Caimán

Estos grandes y poderosos reptiles de color negro cuentan con un cuerpo alargado y plano, provisto de una fuerte y larga cola y con una cabeza ancha que termina en un hocico redondeado. Con una longitud de hasta 5 metros de largo y un peso de 900 kg, su lomo está fuertemente blindado y sus patas son cortas y palmeadas. Los caimanes son carnívoros y se alimentan de presas vivas y carroña. Suelen permanecer en las riberas de los ríos y lagos, siendo habituales de las marismas, ciénagas y pantanos del Sureste, esperando que algún mamífero se acerque a beber, aunque también pueden sorprender a las aves posadas en las ramas bajas de los árboles.

Aunque pueden desplazarse corriendo por tierra trayectos cortos, su hábitat natural es el agua. En verano los caimanes suelen refugiarse en agujeros en el lodo que conservan cierta cantidad de agua, alimentándose de los peces que han quedado en ellos o de los animales que se aproximen en busca de agua.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL CAIMÁN

CPO: 26 • **REF:** 12 • **SEN:** 10

Puntos de vida: 26 • **Aguante:** 72 % • **MD:** +3

Movimiento: Al paso 4 m • **Carrera** 24 m • **Nadar** 48 m

Habilidades: mordisco 50% (5/+2), coletazo 30% (3/+1)

Castor

Este roedor semi-acuático vive en las zonas próximas a lagos, lagunas y arroyos de toda Norteamérica donde construye diques con fango, ramas y troncos de los árboles que derriba con sus poderosos dientes incisivos. Con unos 30 cm de alto y 75 cm de largo, pueden pesar hasta 26 kg y se caracteriza por sus patas palmeadas de cinco dedos y una amplia y escamosa cola plana.

Los poderosos diques que construyen logran detener parcialmente los cursos de agua y crean estanques donde ubican sus madrigueras y recolectan las cortezas, semillas, hojas de árboles y plantas acuáticas de las que se alimentan.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL CASTOR

CPO: 6 • **REF:** 13 • **SEN:** 15

Puntos de vida: 6 • **Aguante:** 24 % • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 4 m • **Carrera** 26 m • **Nadar** 52 m

Habilidades: mordisco 30% (2/+0)

Ciervos

Por todo el continente se reparten diferentes especies de cérvidos (muchas veces denominados venados), destacando los enormes alces del norte, los venados de cola blanca y los ciervos mula que se extienden por casi todo el Oeste.

Los alces son la especie de ciervo más grande y los machos suelen tener una alzada promedio de 1,5 m y un peso de 330 kg (1,3 m y hasta 241 kg en las hembras). Sólo los machos poseen una cornamenta ramificada de hueso, con ocho o más púas, cubierta de fina piel que mudan anualmente y que puede llegar a superar el metro de longitud. Su pelaje es marrón, de tonalidad más oscura en la cabeza, cuello y patas. Los machos también presentan una melena espesa entorno al cuello. Suelen encontrarse en gran número en la cordillera de las cascadas, norte de California, Oregón y Washington permaneciendo en grupos del mismo sexo gran parte del año y mezclándose sólo en la época de celo, cuando los machos compiten entre ellos con sus enormes osamentas. Se alimentan de hierba durante todo el año, incluyendo corteza de árbol en invierno y brotes tiernos de ramas en verano.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL ALCE

CPO: 26 • **REF:** 20 • **SEN:** 11

Puntos de vida: 26 • **Aguante:** 72 % • **MD:** +3

Movimiento: Al paso 6 m • **Carrera** 60 m

Habilidades: cornada 40% (4/+1)

Los venados de cola blanca y los ciervos mula son muy similares y a veces es fácil confundirlos. Los segundos tienden a ser ligeramente mayores (alzadas de 1 m frente a 85 cm) poseen unas orejas más alargadas (parecidas a los de una mula), la cola inclinada y de color negro y su cornamenta (que sólo poseen los machos) es de mayor tamaño, bifurcándose más bien hacia delante. La variación en tamaño y peso de unos ejemplares a otros es muy diversa, pudiéndose encontrar ejemplares adultos de unos 45 kg de peso o de más de 190 kg.

Ambos grupos se adaptan con facilidad a diversos ecosistemas y aunque muchas veces se piensa en ellos como animales de los bosques, no tienen dificultad por extenderse por praderas y zonas de arbustos de salvia del Sudoeste aunque los ciervos de cola negra son los más abundantes al oeste del Misuri.

Se alimentan de hojas, bayas, brotes, frutos secos y frutos de árboles y arbustos y, en ocasiones, de otras hierbas y vegetación.

Los depredadores naturales de alces y ciervos adultos son caimanes, lobos y pumas. Los coyotes, linces y osos suelen también cazar sus crías y cervatillos.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE CIERVOS Y VENADOS

CPO: 18 • **REF:** 22 • **SEN:** 10

Puntos de vida: 18 • **Aguante:** 54 % • **MD:** +2

Movimiento: Al paso 7 m • **Carrera** 66 m

Habilidades: cornada 40% (4/+1)

Coyote

Similares a los lobos, los coyotes son más esbeltos y de apariencia más delgada. Miden entre 1 y 1,3 m y tienen un peso medio de unos 20 kg. Su pelaje superior es oscuro, con orejas y patas de tono anaranjado y el vientre blanco o grisáceo. De carácter generalmente solitario, en ocasiones se reúne en pequeñas jaurías para cazar animales más grandes. El coyote es un depredador que se adapta con facilidad a casi cualquier hábitat y dieta, aunque entre sus alimentos preferidos se encuentran las crías de berrendos y ciervos, conejos y pequeños roedores (como los perrillos de las praderas) e incluso peces y carroña. Sus agudos aullidos nocturnos son muy característicos y significativamente diferentes de los de los lobos.

El coyote es un símbolo fundamental para la mayoría de las tribus nativas, representando casi siempre la figura del truhán o pillo adoctrinador en sus leyendas y relatos.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL COYOTE

CPO: 12 • **REF:** 14 • **SEN:** 10

Puntos de vida: 12 • **Aguante:** 48 % • **MD:** +1

Movimiento: Al paso 7 m • **Carrera** 28 m

Habilidades: mordisco 40% (2/+1)

Escorpión o alacrán de corteza

Con un tamaño de entre 8 y 12 cm, este peligroso arácnido posee un cuerpo dividido en tronco y abdomen, y es reconocible por sus largos "brazos" terminados en pinza y su cola con aguijón. Aunque existen diversos tipos por todos los territorios áridos o semiáridos cuya picadura causa síntomas de poca importancia, los ejemplares de Arizona, California, Nuevo México y las proximidades del río Colorado poseen un veneno especialmente tóxico que puede resultar mortal. El alacrán sale de caza al oscurecer, localizando a su presa mediante el tacto y utilizando su aguijón para paralizarlas. Se alimenta de otros insectos, pequeños roedores y reptiles.

Veneno de alacrán (POT 20%)

Efecto: la picadura del alacrán de corteza produce rápidamente un intenso dolor acompañado de adormecimiento en el área alrededor de la picadura. 30 segundos tras la mordedura, se empiezan a producir contracciones y calambres musculares con movimientos inusuales de la cabeza, el cuello y los ojos, acompañados de un aumento de la frecuencia cardiaca, babeo y sudoración. -1 a CPO, REF y DES por asalto. -10% a todas las habilidades mientras duran sus efectos.

Antídoto: extraer el veneno de la picadura y limpiar la herida. Tras ello se recomienda una buena hidratación, la administración de sales y guardar reposo las siguientes 24 horas.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL ESCORPIÓN

CPO: 1 • **REF:** 7 • **SEN:** 5

Puntos de vida: 1 • **Aguante:** NA • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 1 m • **Carrera** 7 m

Habilidades: aguijón 50% (1/+0)+veneno

Halcones

Entre los veloces y habilidosos cazadores alados de tamaño medio que habitan el continente norteamericano destacan los halcones peregrinos, los halcones de las praderas y los azores rojizos.

Los primeros son los más grandes de los tres, con sus 60 cm de longitud, 120 cm de envergadura de alas y hasta 1,5 kg de peso. Su plumaje se encuentra entre el azulado oscuro y el gris pizarra de sus alas y espalda, con una cola larga, estrecha y redondeada que presenta finas barras limpias.

Los halcones de las praderas son algo más pequeños con sus 40 cm de longitud, 1 m de envergadura de alas y unos 750 g de peso y presentan un característico color café claro en su plumaje.

Los más pequeños de todos son los azores rojizos (30 cm de longitud, 58 cm de envergadura y sólo 200 g de peso) que tienen plumas azuladas en la espalda, cuello, flancos y muslos rojizos y un pecho de plumaje blanco con líneas horizontales de color castaño.

Aunque en general todos los tipos de halcones están presentes en las áreas abiertas de la Frontera, los peregrinos abundan en los territorios alrededor de las Rocosas y los de las praderas prefiere zonas de pastizales secos y zonas de vegetación no muy alta ni densa, anidando en riscos y bordes de acantilados. Los azores anidan en árboles, inclinándose por los bosques de coníferas y árboles de hoja ancha. Aun así, muchas veces compiten por las presas en algunas zonas compartidas.

Los halcones se alimentan principalmente de otras aves que atrapan en vuelo (generalmente cayendo en picado sobre ellas para golpearles en un ala) y en ocasiones roedores pequeños y, ocasionalmente, serpientes.

Son las aves más rápidas del planeta, con una velocidad de crucero de alrededor de 70 km/h, pero en picado pueden llegar a superar los 300 km/h.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE LOS HALCONES

CPO: 4 • **REF:** 14 • **SEN:** 12

Puntos de vida: 4 • **Aguante:** 20 % • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 1 m • **Vuelo** 70 m • **Picado** 290 m

Habilidades: garras 40% (2/+1), picotazo 50% (2/+1)

Lince rojo

Este felino solitario de tamaño medio (de 65 a 110 cm de longitud y hasta 15 kg de peso) es un depredador flexible y fuerte de pelaje entre castaño y gris moteado, que no sólo puede moverse a gran velocidad, sino que posee un salto poderoso. Habita gran parte del territorio norteamericano con zonas boscosas y de matorral, evitando praderas o zonas descubiertas por no resultar adecuadas para la protección de sus crías. Acostumbra a marcar con sus garras las cortezas de los árboles de su territorio de caza habitual y sólo es agresivo con el ser humano cuando se siente seriamente amenazado. Se alimenta fundamentalmente de conejos, liebres, mapaches, pequeñas aves y roedores e incluso cervatillos y carroña.

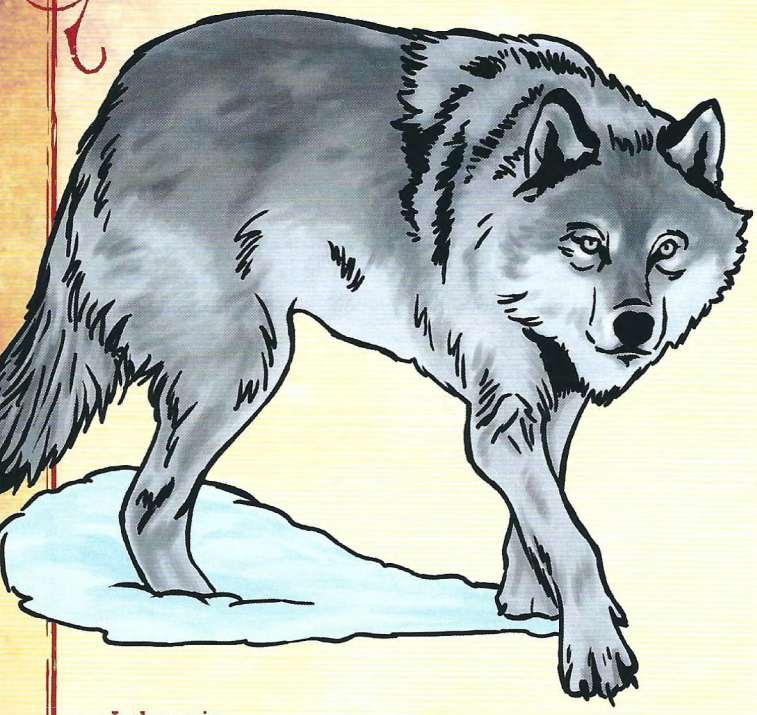
ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL LINCE ROJO

CPO: 10 • **REF:** 24 • **SEN:** 18

Puntos de vida: 10 • **Aguante:** 40 % • **MD:** +1

Movimiento: Al paso 12 m • **Carrera** 24 m

Habilidades: garras 30% (3/+1), mordisco 50% (3/+1)



Lobo gris

El lobo gris es un peligroso y poderoso depredador que puede encontrarse en bosques, montañas y praderas. Con una alzada de hasta 90 cm y un peso de unos 70 kg, poseen un estrecho pecho y unas patas y espalda fuertes que les permiten alcanzar una gran velocidad de carrera. Su pelaje es resistente al agua y a la suciedad y su coloración suele ir de gris a marrón, aunque varía entre el invierno y el verano. Con un fino olfato, un oído muy agudo y buena visión en la oscuridad, cazan tanto de día como de noche, organizándose en jaurías de 8 a 12 miembros fuertemente jerarquizadas y lideradas por una pareja reproductora que tienen preferencia a la hora de alimentarse. Estos grupos suelen controlar territorios de hasta 200 km^2 que marcan con su olor, utilizando los aullidos, que pueden ser escuchados hasta a 10 km de distancia, para anunciar su presencia y defender su territorio.

Los lobos suelen cazar ovejas, cabras, muflones, ciervos y otros mamíferos de medio tamaño, aunque en periodos de escasez o hambruna pueden atreverse con piezas de mayor tamaño.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL LOBO GRIS

CPO: 16 • **REF:** 20 • **SEN:** 15

Puntos de vida: 16 • **Aguante:** 64 % • **MD:** +2

Movimiento: Al paso 10 m • **Carrera** 20 m

Habilidades: mordisco 50% (4/+1)

Mapache

Muy común en todo el territorio, este mamífero omnívoro habita en bosques mixtos o de hoja caduca, generalmente en lugares cercanos a algún curso de agua. Con una longitud de hasta 70 cm y un peso máximo de 14 kg sus particulares señas de identidad son su destreza con las patas delanteras y su pelaje negro alrededor de sus ojos, que le otorga la apariencia de lucir una suerte de máscara. El resto de su pelo, que es impermeable, luce diferentes tonos de gris y, en algunos casos, marrón. De hábitos nocturnos, los mapaches también destacan por una gran inteligencia y pueden mantenerse erguidos sobre sus patas traseras mientras examinan objetos con las delanteras, ya que el tacto es su sentido más desarrollado.

Los mapaches se alimentan de bellotas, nueces y otros frutos silvestres y se decantan por presas fáciles de atrapar como anfibios, peces y huevos de aves. Además, se han convertido en expertos en la búsqueda de provisiones entre los asentamientos humanos.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL MAPACHE

CPO: 5 • **REF:** 10 • **SEN:** 12

Puntos de vida: 5 • **Aguante:** 25 % • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 5 m • **Carrera** 10 m

Habilidades: mordisco 40% (2/+0)

Mofeta

Éste omnívoro de característico pelaje blanco y negro es famoso por el fuerte y fétido olor del líquido que segregan sus glándulas anales cuando se siente amenazado. Levantando su cola y arqueando su cuerpo hasta mantener sus patas traseras en el aire puede llegar a lanzar un chorro de este líquido hasta 3 m de distancia (el olor persiste durante 1d4 días, aunque se tomen baños frecuentes y se limpie la ropa, y si no se toman medidas los días se convierten en semanas; además, el líquido puede causar irritación y una ceguera temporal durante 1 hora, Aguante SM).

Con un tamaño de hasta 75 cm y un peso que puede alcanzar los 6,5 kg pueden encontrarse mofetas en casi todas las áreas del territorio americano, especialmente en bosques mixtos, terreno tupido y barrancos boscosos. Tienen un buen sentido del olfato y el oído, pero su vista tiene muy poco alcance (no más de 3 metros).

Su alimentación se basa en insectos, pequeños mamíferos, pájaros y sus huevos, peces, moluscos, frutas, semillas y les encanta la miel que escarban del frontal de las colmenas. Suelen ser animales más bien solitarios que se mantienen aletargados en sus madrigueras durante el invierno.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE LA MOFETA

CPO: 5 • **REF:** 12 • **SEN:** 10

Puntos de vida: 5 • **Aguante:** 25 % • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 6 m • **Carrera** 12 m

Habilidades: garras 30% (2/+0), mordisco 30% (1+0), lanzar líquido 30%

Monstruo de Gila

Este reptil venenoso habita en las zonas áridas y de matorrales con salientes de rocas de las regiones cálidas del norte de México y el sudoeste de Estados Unidos. Posee un voluminoso cuerpo naranja, rosa o amarillo con varias bandas negras, advirtiendo con su llamativo color de la peligrosidad de su veneno. Con un tamaño de entre 35 y 60 cm de largo, su figura corpulenta con pequeñas patas con garras y su cola pesada le confieren un paso lento y pesado. Vive en madrigueras que excava o aprovecha las abandonadas por otros animales y suele mantenerse más activo por las mañanas y al atardecer, evitando las horas más calurosas del día.

Se alimenta de pequeñas aves, insectos, roedores, lagartijas, ranas, tortugas y sus huevos. El veneno lo administra mediante unas glándulas situadas bajo su mandíbula, sin inyectarlo. Para saber más sobre las características y efectos del veneno de este animal, consulta el apartado 'Veneno de lagarto' de la pág. 134.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL MONSTRUO DE GILA

CPO: 3 • **REF:** 10 • **SEN:** 10

Puntos de vida: 3 • **Aguante:** 15% • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 5 m • **Carrera** 10 m

Habilidades: mordisco 30% (1/+1)+veneno

Nutria de río

Alargado mamífero acuático que vive en madrigueras en las orillas de los ríos, lagos, pantanos y estuarios costeros caracterizado por un tupido pelaje marrón impermeable que, en ocasiones, también es codiciado por tramperos y cazadores. Con un amplio hocico provisto de colmillos afilados, poderosas muelas y unos ojos pequeños, gracias a sus patas cortas palmeadas y su cola cónica nada a gran velocidad, aunque en tierra también pueden correr o saltar con agilidad. Sus madrigueras cuentan con numerosos túneles, uno de los cuales siempre está conectado con el agua bajo la que pueden aguantar la respiración hasta unos ocho minutos.

Las nutrias se alimentan fundamentalmente de cangrejos, moluscos, peces, ranas y tortugas. Sus depredadores son caimanes, coyotes, linces, lobos, pumas y, ocasionalmente osos y zorros rojos.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE LA NUTRIA

CPO: 5 • **REF:** 14 • **SEN:** 13

Puntos de vida: 5 • **Aguante:** 25% • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 7 m • **Carrera** 14 m • **Nadar** 40 m

Habilidades: mordisco 30% (2/+0)

Osos

Habitantes habituales de bosques densos, montañas, praderas y valles los osos negros y grizzlies son poderosos y peligrosos mamíferos para el desafortunado aventurero que se tope con uno de ellos. Animales territoriales, los osos adultos acostumbran a marcar su territorio frotándose contra la corteza de los árboles, para impregnarlos con su olor.

Los enormes machos de grizzly pueden pesar más de 400 kg (especialmente en las zonas costeras) y las hembras unos 300 kg. Elevados sobre sus patas traseras (que son lo suficientemente poderosas como para caminar una distancia corta de forma bípeda) pueden superar los 2,5 m de altura, convirtiéndose en un formidable oponente. Los Grizzlies son una variedad de osos marrones, por lo que su pelaje contiene diversas tonalidades de ese color. Poseen una gran joroba sobre su espada, donde se encuentra la masa muscular que dota de gran potencia a sus patas delanteras, que culminan en grandes y temibles garras. Comen de todo, desde corteza, frutos silvestres, pastos, raíces y salmones a venados y ciervos. De carácter generalmente solitario, el oso grizzly habita en profundas cuevas, en las que hiberna con un sueño ligero durante el invierno.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL OSO GRIZZLY

CPO: 48 • **REF:** 16 • **SEN:** 15

Puntos de vida: 48 • **Aguante:** 96% • **MD:** +6

Movimiento: Al paso 5 m • **Carrera** 16 m

Habilidades: garra 50% (4/+1), mordisco 40% (3/+2)

Encuentros con los grizzlies

Para los cazadores y tramperos el grizzly es el rey de las bestias salvajes y el único animal al que un experto cazador realmente teme, aunque raramente ataca al hombre sin provocación. Sin embargo, si sólo resultan heridos, muchos tienen la mala costumbre de cargar hacia la dirección de la que procede el disparo y una vez que comienzan con su plan de venganza, nada les detiene. Su ataque consiste en asestar un fuerte golpe con alguna de sus garras delanteras y, una vez derribada o atrapada su presa, continuar despedazando y desgarrando al pobre infeliz con sus fauces y garras. Sin embargo, un cazador que consiga mantener los nervios bien templados puede lograr deshacerse de un grizzly furioso. El oso normalmente se detiene justo antes de alzarse sobre sus patas traseras para preparar el golpe con su garra y si, en ese momento, el cazador logra acertar con un único disparo entre sus ojos (o detrás de la oreja), la bestia se desploma sin vida. Aunque se cuenta que algunos han logrado liquidar a un grizzly armados con su cuchillo (tras quedarse sin munición o no haber tenido tiempo para recargar), no se sabe de nadie que haya conseguido sobrevivir a las heridas infligidas por el animal.

La piel de un oso grizzly no está especialmente valorada en el mercado, pero un buen cazador siempre se hace con ella si tiene oportunidad, bien para uso personal en los crudos inviernos o para venderla si la ocasión se presenta.

Los osos negros son los plantígrados más comunes en Norteamérica, extendiéndose por casi todos los territorios. Con una envergadura de 130 cm, una longitud de hasta 2 m y un peso de alrededor de los 275 kg en los ejemplares macho, se caracterizan por unos ojos pequeños, orejas redondeadas y morro alargado. Su pelaje es más o menos oscuro dependiendo de la región y es un animal capaz de trepar a los árboles o zambullirse en ríos y torrentes en busca de alimento. Aunque no son tan impresionantes como los grizzlys, también pueden tenerse en pie y andar sobre sus patas traseras, siendo capaces de matar a un ciervo adulto de un golpe de sus garras. Habitualmente se alimentan de bellotas, hierbas, frutas, insectos, salmones, truchas y carroña, cogiendo peso en otoño para hibernar en el invierno en algún refugio natural, pliegue del terreno o hueco en la nieve.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL OSO NEGRO

CPO: 40 • **REF:** 18 • **SEN:** 15

Puntos de vida: 40 • **Aguante:** 80% • **MD:** +5

Movimiento: Al paso 6 m • **Carrera** 18 m

Habilidades: garra 50% (3/+1), mordisco 40% (3/+0)

Perrillo de las praderas de cola negra

Los pastos de las Grandes Llanuras y la zona árida del norte de México están repletos de estos roedores de pequeñas orejas y ojos negros, cuyos aullidos y gritos se asemejan a los de los perros comunes. El pelaje de su lomo suele ser color café o marrón rojizo, combinado con una cola negra y un vientre marrón claro. Con una longitud de entre 30 y 40 cms y un peso máximo de 1,5 kg son animales eminentemente diurnos, viviendo en comunidades de madrigueras, generalmente con hasta seis entradas en las que acumulan un buen montón de tierra excavada, en las que un macho reside con varias hembras y sus crías.

Los perros de las praderas se alimentan de gran variedad de plantas, incluyendo bulbos subterráneos, cardos, cactus, malezas y raíces.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL PERRILLO DE LAS PRADERAS

CPO: 3 • **REF:** 15 • **SEN:** 15

Puntos de vida: 3 • **Aguante:** 10% • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 7 m • **Carrera** 15 m

Habilidades: ninguna

Perros

El mejor amigo del hombre tiene una presencia capital en la vida de La Frontera. Protege la granja o el poblado alertando de posibles peligros, ayuda en la caza y en el pastoreo, en ocasiones trabaja en ciertas, tareas de extracción de mineral y, antes de la llegada del caballo, son utilizados por los nativos para acarrear algunas mercancías.

La raza Carolina Dog es la primera raza doméstica de Norteamérica, descendiente de los antiguos perros Pariah asiáticos que llegaron al continente hace miles de años. Estos perros nativos son conocidos comúnmente como dingos americanos y muchos de ellos se encuentran habitando libremente por todo el territorio.

Con los europeos, llega la diversidad de razas y el mestizaje. Así, es frecuente encontrarse collies como perros de granja y pastoreo junto a perros pastores de los alpes o pastores belgas, terriers, labradores y retreivers se emplean habitualmente como compañeros de caza y los mastines son los perros guardianes favoritos. Sin embargo, a efectos de juego sólo establecemos unas características generales comunes de un perro medio, sin entrar en diferencias raciales específicas que sólo se han indicado a modo de orientación.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL PERRO COMÚN

CPO: 8 • **REF:** 16 • **SEN:** 15

Puntos de vida: 8 • **Aguante:** 40% • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 5 m • **Carrera** 16 m

Habilidades: mordisco 40% (3/+1)

Puma

Este temido cazador es también conocido como pantera en la zona de Florida, o león de montaña en los territorios de Oregón. De pelaje dorado, algunas veces con tonos grises o rojizos, el puma es un felino esbelto y muy ágil que suele medir entre 1 y 2 m de longitud y pesar entre 67 y 105 kg. Su cabeza redondeada se encuentra coronada con orejas erguidas y su poderosa mandíbula está dotada de unos poderosos colmillos que le permiten, junto con sus grandes zarpas, atrapar y matar a diversas presas. Sus poderosas patas traseras le permiten realizar grandes saltos y correr a gran velocidad en carreras cortas.

Los pumas se adaptan con facilidad a diferentes tipos de terreno, por lo que pueden encontrarse en la alta montaña, el bosque o el desierto, aunque suele preferir las zonas con vegetación densa para poder acechar desde los árboles a sus presas, sobre las que salta buscando su cuello para morderlas y así asfixiarlas. Luego las esconde en un lugar preferido que cubre con pasto para poder alimentarse durante días. Sus objetivos principales son alces, berrendos, ciervos y venados, aunque tampoco hace ascos a armadillos y roedores de tamaño medio.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL PUMA

CPO: 18 • **REF:** 32 • **SEN:** 17

Puntos de vida: 18 • **Aguante:** 76% • **MD:** +2

Movimiento: Al paso 16 m • **Carrera** 64 m

Habilidades: garras 50% (4+1), mordisco 40% (3/+1)

Serpientes

Numerosos tipos de estos reptiles pueblan los diferentes territorios del Oeste y es muy probable que los aventureros se topen con alguna a lo largo de sus idas y venidas. Boas de goma, rosáceas californianas, serpientes ratoneras y del maíz, serpientes reales, toro o de nariz larga son sólo algunas de las más habituales, aunque ninguna es tan característica y temible como las serpientes de cascabel con sus diferentes subespecies.

La serpiente de cascabel es un reptil muy venenoso que puede alcanzar los 2,5 m de longitud y es especialmente reconocible por el característico cascabel que agita en la parte final de su cola. Su cuerpo, de color amarillento, verdoso, rojizo, pardo o incluso negro, con manchas oscuras en forma de diamantes en el lomo y los costados, es delgado y compacto, antes de culminar con una cabeza plana donde se alojan los poderosos colmillos que inyectan su veneno letal. Aunque normalmente se la sitúa en desiertos y zonas áridas, sobreviven en bosques, praderas, pantanos y colinas rocosas.

Su carácter es bastante volátil, pasando de la tranquilidad al ataque en segundos. Aun así, lo cierto es que sólo suelen atacar cuando son molestadas y ante la amenaza de peligro, enroscándose mientras hacen sonar el cascabel y colocan el cuello en forma de "S" para poder lanzarse velozmente contra su objetivo.

Se alimentan generalmente de ardillas, conejos, insectos, lagartos y perros de las praderas siendo capaces de controlar la cantidad de veneno a inocular en función del tamaño de la víctima. Sus mayores enemigos son las serpientes reales, inmunes a su veneno, además de búhos y lechuzas, cuervos, coyotes, linces y zorros.

Existen más de treinta tipos diferentes por toda Norteamérica, incluyendo las diamante, las sidewinder características del Sudoeste, las de los bosques, de las rocas, de cola negra o de la pradera.

Su veneno sirve fundamentalmente para inmovilizar a su presa, pero también destruyen los tejidos causando una necrosis severa. Puedes consultar más información sobre los efectos y funcionamiento del veneno de las cascabel en la sección 'Veneno de serpiente' de la página 134.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE LA SERPIENTE DE CASCABEL

CPO: 3 • **REF:** 6 • **SEN:** 10

Puntos de vida: 3 • **Aguante:** 15% • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 3 m • **Carrera** 6 m

Habilidades: mordisco 40% (1/+1) + veneno

Visón

Este ágil y pequeño mamífero carnívoro, semi acuático, posee una forma esbelta con su larga cola, unas orejas y hocico cortos y unas garras curvas afiladas al final de sus cortas patas. Puede medir entre 30 y 54 cm y llegar a pesar 2 kg con un pelaje que de color marrón muy oscuro o gris azulado. Se le puede encontrar en arroyos, ríos, embalses, lagos y lagunas del este y el centro del continente. Con un excelente olfato rastreador, el visón es un animal bastante agresivo que se alimenta de otros animales pequeños como cangrejos de río, pájaros, ranas o ratones. Los visones suelen ser presas de búhos, coyotes, linces, nutrias, serpientes y zorros (además de los codiciosos cazadores blancos).

ESTADÍSTICAS DE JUEGO DEL VISÓN

CPO: 4 • **REF:** 16 • **SEN:** 12

Puntos de vida: 4 • **Aguante:** 20% • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 8 m • **Carrera** 16 m

Habilidades: garras 30% (1/+1), mordisco 30% (1/+0)

Zorros

En el territorio norteamericano es posible encontrar una gran variedad de estos mamíferos omnívoros de tamaño mediano, emparentados con perros, lobos y coyotes, y provistos de cráneos aplanados, características orejas triangulares erguidas, hocico puntiagudo y una larga y espesa cola.

El zorro rojo o común es el más abundante de todos ellos. Con un tamaño entre 58 y 90 cm, un peso de hasta 11 kg y su llamativo pelaje castaño que suele estar coronado con una distintiva marca blanca en la cola, es un animal muy activo tanto de día como de noche. Dotados de muy buena vista y un gran olfato, se agazapan en el terreno para camuflarse y luego se abalanzan por sorpresa sobre su víctima, a la que atrapan por el cuello con sus pronunciados dientes caninos, agitándola hasta que muere. Su dieta se compone de aves pequeñas y sus huevos, bayas, conejos, frutas, insectos, liebres, reptiles y hasta carroña.

El zorro norteño (o zorro kit) es una variante que habita fundamentalmente en las regiones del Sudoeste, siendo la especie de menor tamaño de zorro americano. Tiene unas orejas mayores que las de otros zorros, un pelaje color marrón grisáceo y hábitos exclusivamente nocturnos.

Los zorros grises o plateados, de pelo grisáceo y cola menos espesa, prefiere sin embargo los terrenos boscosos, y es el único tipo de zorro que trepa habitualmente a los árboles, donde busca cobijo durante la noche.

Los principales depredadores de los zorros son los lobos, coyotes y perros comunes.

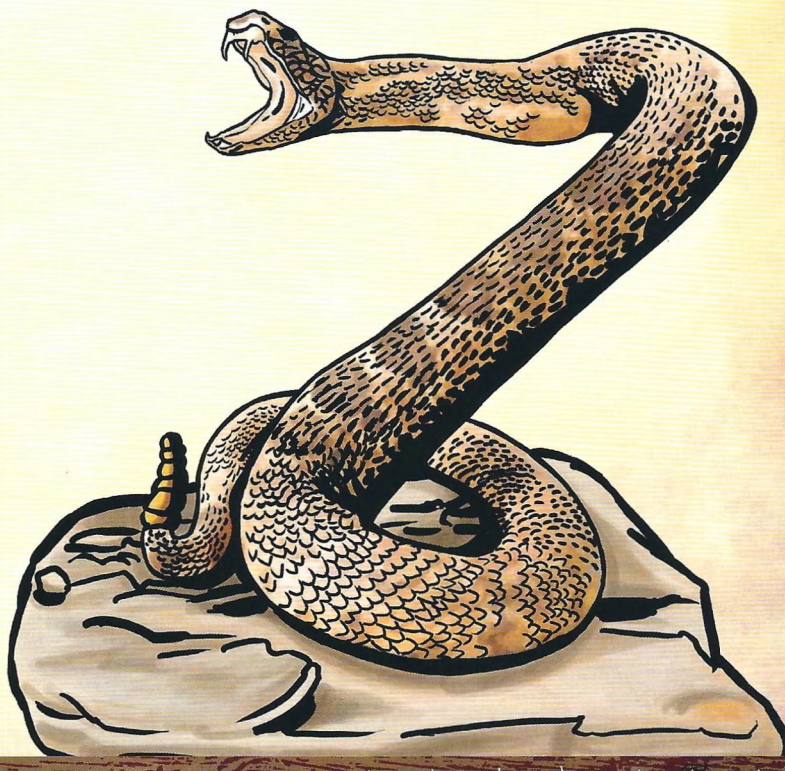
ESTADÍSTICAS DE JUEGO DE LOS ZORROS

CPO: 9 • **REF:** 17 • **SEN:** 15

Puntos de vida: 9 • **Aguante:** 45% • **MD:** +0

Movimiento: Al paso 8 m • **Carrera** 17 m

Habilidades: mordisco 40% (2/+1)



BLAKEY'S SKY LIGHT

Camino de Colorado

Aventura introductoria

Aventura pensada para cuatro o cinco aventureros, que pueden conocerse de antemano o utilizar este episodio para crear sus nexos de unión y conexiones como grupo recién creado. Es conveniente que al menos dos de los miembros del grupo sean personajes orientados a la acción y posean cierta habilidad en armas.

29 de agosto de 1879, Las Vegas, Nuevo México

El sol cae a plomo sobre el recién estrenado, pero polvoriento, andén de la estación, situada 1,5 km al este del arroyo Gallinas y del Pueblo Viejo de Las Vegas, que se extiende por la orilla opuesta. Los aventureros se encuentran esperando pacientemente la llegada del tren del mediodía a Topeka, con parada en Dodge City, que recorre el nuevo trayecto que la Atchison, Topeka y Santa Fe ha completado hace apenas dos meses, uniendo el territorio con sus ramales de Colorado y Kansas. Como destino final de trayecto, hasta que se construya el tramo que alcance Santa Fe, la terminal se ha convertido en el origen de toda una bulliciosa nueva ciudad fronteriza a este lado del río, con frecuentes trenes diarios, tanto de mercancías como de viajeros.

Los motivos por los que los PJ han pasado una temporada en la localidad pueden ser variados: aprovisionarse para el camino, pararse a visitar a algún viejo conocido, buscar fortuna en

Un vistazo a Las Vegas

La localidad de Las Vegas es un lugar prominente del condado de San Miguel, y un punto comercial esencial del antiguo camino de carros de la ruta de Santa Fe. Construida por colonos mexicanos en la primera mitad de la década de 1830 y a pesar de los turbulentos momentos por los que pasa el territorio, acosado por las incursiones indias, los texanos y el conflicto con México, el asentamiento disfruta de un importante e incesante crecimiento. Convertida en auténtico puerto de entrada y salida del territorio para las caravanas de mercancías que transitan por el viejo camino de Santa Fe y bien conectada con Fort Union y Fort Summer (70 km río abajo), para 1870 su prosperidad y su amplia población (unos 4.000 habitantes) la convierten en la capital del condado.

La región destaca, además, por la actividad ganadera. Inicialmente el territorio está plagado de ranchos ovejeros mexicanos que, paulatinamente, son desplazados por numerosas explotaciones de reses (entre otros, John Chisum posee decenas de miles de cabezas de ganado pastando a todo lo largo del Pecos y su rancho de Roswell conecta directamente con Las Vegas a través de un camino de carros de más de 250 km). Los descubrimientos de yacimientos de oro y plata por gran parte del sur de los Montes de la Sangre de Cristo, la sierra de Taos y Los Cerrillos durante la década de 1870 también añaden un importante efecto llamada para numerosos buscadores de fortuna que recorren toda la región y pasan o se quedan en Las Vegas.

En el momento de comenzar la aventura, la localidad se encuentra dividida por el arroyo Gallinas. La parte occidental, conocido como el Pueblo Viejo, comprende la parte histórica y más comercial de la ciudad, con una icónica plaza central presidida por un viejo pozo y un molino en desuso, alrededor de la cual se sitúan dos bancos (el First National, en construcción, y el San Miguel National), tres hoteles (The Sumner House, The Exchange Hotel y St. Nicholas Hotel), dos restaurantes y varios salones (entre ellos el Occidental Billiard Hall). En esta zona céntrica se reúnen a diario los convoyes de mulas cargados de lana, cuero o pieles y las numerosas carretas de mercancías dispuestas a partir hacia distintos puntos del territorio y es el lugar donde se detiene la diligencia diaria que, además, transporta el correo. Las calles que parten de la plaza son estrechas y algo tortuosas, plagadas de pequeñas viviendas de adobe y techo plano de una sola planta, aunque también hay algunas pocas casas de madera de mayor tamaño y reciente construcción. Además de un convento, esta parte de la ciudad cuenta con una basílica católica de dos torres, construida en piedra, una iglesia presbiteriana y dos periódicos (el Daily Gazette y el Monthly Eureka). Aunque residen bastantes comerciantes angloamericanos, la mayor parte de los habitantes son hispanos mexicanos.

Al otro lado del río, en la orilla este y conectada por un sólido puente de reciente construcción, se encuentra la Ciudad Nueva, desarrollada enteramente alrededor de la nueva estación de tren (finalizada en el mes de mayo y en funcionamiento desde el 4 de julio). A finales de agosto de 1879 esta "ciudad" consiste en unas 150 edificaciones distribuidas alrededor de dos principales calles comerciales. Aunque el mayor negocio de suministros y envíos (Browne y Manzanares) se encuentra ubicado en esta parte de Las Vegas, la mayoría de las tiendas, salones y negocios se intercalan apiñados en pequeñas cabañas de madera con espacio para un par de viviendas construidas con ladrillo, una iglesia, establos y herrerías. La construcción de nuevos edificios continúa día a día (como un gran hotel de 45 habitaciones que ha comenzado a levantarse) y hay disponibles numerosos espacios para seguir edificando. El telégrafo ya comunica la ciudad con Denver y Santa Fe y la población de esta parte de Las Vegas, de casi 2.000 personas, sigue incrementándose día a día debido a que los garitos, salones y mesas de juego atraen a todo tipo de fauna fronteriza, que ya ha empezado a hacer de las suyas.

Los robos de diligencias en la zona, tiroteos (como el del pasado 5 de agosto, que acabó costando la vida a John MacPherson, el anterior jefe de policía) y asesinatos comienzan a proliferar, por lo que el reciente juez de paz, Hyman G. Neill (al que todos apodan Brown "el Gafe"), ha organizado una nueva fuerza policial constituida por antiguos pistoleros de Kansas (entre ellos Dave "el Misterioso" y el temible John Josua Webb) conocidos como la banda de Dodge, cuyas prácticas y métodos "poco ortodoxos" ya han generado las primeras suspicacias y comentarios.

En definitiva, Las Vegas es un auténtico pueblo fronterizo, que vive algunos de sus episodios más agitados en estos años, por lo que tanto sus calles como el territorio que ocupa pueden servir de perfecto escenario para innumerables aventuras del Salvaje Oeste.

Portadilla: *Wild Bill Hickok vs Dave Tutt.* © Andy Thomas.

alguna de las explotaciones mineras de las zonas próximas de Nuevo México, probar suerte en las populares mesas de juego de los salones locales o haberse acercado atraídos por la apertura de la nueva conexión del ferrocarril o la búsqueda de criminales fronterizos (no en vano, Jesse James estuvo en el pueblo hace menos de un mes y hay quien dice que Billy el Niño lo ha visitado también de vez en cuando). El DJ puede aprovechar este momento para que cada aventurero elabore la historia que podría haberle encaminado a Las Vegas, siendo posible incluso que durante su estancia en la localidad hayan podido mantener contacto o lazos entre ellos.

Sea como fuere, una vez concluidos sus asuntos o decepcionados por una estancia poco fructífera en el territorio, los PJ han decidido cambiar de aires y dirigirse a Dodge City en Kansas para buscar nuevas oportunidades en una ciudad que está en boca de todos. La nueva línea ferroviaria les permite recorrer los 530 km que separan las dos localidades en unas doce horas, un viaje que podría durar al menos un par de semanas a lomos de sus monturas sufriendo las abrasadoras temperaturas estivales. Los caballos, de tenerlos, pueden acompañar a los aventureros en un vagón establo del tren (sin ensillar), o bien, si planean regresar a Las Vegas en breve, permanecer bien cuidados en alguno de los establos y corrales de la ciudad por el precio habitual (ver 'Hardware Store', pág. 187).

Compañeros de viaje

Debido a que no es la hora más popular para viajar en verano, el normalmente atiborrado andén se encuentra poco concurrido en los minutos previos a la llegada del tren y los aventureros pueden aprovechar para observar a algunos de los demás viajeros que les acompañarán en la larga ruta y desplegar sus dotes interpretativas y comunicativas.

Una docena de personas, entre hombres y mujeres, de mediana edad y ciudadanos del pueblo de diferente condición (tanto mexicanos como angloamericanos) charlan animadamente divididos en diversos grupos, portando maletines o bolsas de mano. A pocos metros de ellos, el jefe de estación parece dar alguna colorida explicación a una mujer mayor acompañada de una niña de unos diez años y trenzas rubias, que se entretiene dando pataditas a un voluminoso baúl que descansa a su lado, y poco más allá un rubicundo vaquero, aún cubierto con el polvo del camino, se encuentra desensillando su montura para subirla al tren.

Si alguno de los PJ conversa con los ciudadanos, comprobará que la mayoría de ellos se dirigen a Ratón, en el norte del estado, o Trinidad y Las Ánimas, en Colorado. Acuden para visitar a la familia o cerrar algún acuerdo comercial, ya que algunos son representantes de las firmas de suministros y envíos de Las Vegas. La abuela y su nieta tienen Topeka como destino final, ya que la pobre criatura es enviada por sus padres al internado Lincoln para señoritas. Si alguno se acerca al *cowboy*, descubrirá un tipo particular.

Burton Valdez enseguida saludará a su interlocutor, presentándose y ofreciendo su mano, además de una amplia sonrisa. De tez curtida, barba descuidada, pelo rubio e intensos ojos azules, sus 1,85 m de altura rezuman el "aroma" de la Frontera tras varios días alejado de la civilización. Parte gringo, parte mexicano (nacido en Veracruz "por accidente") y con un pellizco de apache, este vaquero, cazador de recompensas y explorador del ejército a tiempo parcial, se muestra parlanchín y sociable. Al parecer, se dirige también a Dodge, donde una "buena amiga" le espera, después de haber pasado un par de semanas siguiendo la pista de un par de tunantes por los montes Manzano y haberlos entregado en Alburquerque. En mitad de su charla no dudará en sacar una botella de *whisky* de sus alforjas y, tras darle un primer trago y limpiarla con la mano, ofrecérsela a su interlocutor: "Tenga amigo, el mejor tónico para un largo camino". Si se le da palique, Burton comienza a contar algunas batallitas, casi todas relacionadas con fugas apuradas de dormitorios de mujeres casadas o noches pasadas en la trena tras una noche de juerga. Una tirada de Perspicacia con acierto lo muestra como lo que es, un tipo sin doblez, bonachón, sincero y amante de la vida que parece conocer bastante bien el territorio de Nuevo México.

Pero de todos los presentes en la estación de Las Vegas, los que sin duda llamarán la atención de los PJ, especialmente si hay hombres de acción en el grupo, son las dos parejas de tipos serios y taciturnos que se mantienen alejados de la zona concurrida del andén, situadas en los dos extremos del mismo.

Vestidos con largos guardapolvos, su aspecto y suciedad también denotan varias horas de cabalgada, pero no hay ni rastro de sus monturas en las cercanías. Destaca entre ellos un tipo negro, muy alto (1,93 m) y de mirada perdida e inquietante. Aunque callados, un observador atento (SENx4 o Perspicacia) podrá darse cuenta de que, de vez en cuando, cruzan miradas, como si se controlasen y se entendieran en silencio. Además, van bien armados, y un escrutinio más detenido (Descubrir -10%) permite percatarse de los cañones de rifle que asoman bajo los guardapolvos de dos de ellos (algo que, de no ser por una calculada discreción, podría ser normal ya que seguro que alguno de los PJ también lleva el suyo consigo). Los posibles acercamientos, conversaciones o provocaciones con ellos no surten ningún efecto y ni siquiera es posible sacarles más de dos palabras. Cualquier aventurero que se acerque lo suficiente puede reconocer a alguno (aunque no al afroamericano) de haberlo visto merodeando por algún garito del pueblo los días previos, pero nada más. Tampoco ninguno de ellos posee un rostro

reconocible a simple vista por los hombres de la ley o cazadores de recompensas del grupo (ni por Burton Valdez), a menos que algún aventurero proceda de Arkansas, Kansas o Misuri, y además lleve consigo un panfleto de "se busca" de alguna de esas regiones que lleve impreso la cara de uno de los cuatro (tirada de Suerte -20%, para poseer un único panfleto por personaje. Ver el cuadro 'La banda de Jake Strode').

Los señores Marvin

Mientras andan los PJ inmersos en sus pensamientos sobre sus compañeros de viaje, suena repentinamente el silbato del tren acercándose y, en ese mismo momento, llega a la estación una lujosa calesa con cochero, escoltada por dos hombres armados. De su interior baja un hombre elegante de unos cincuenta años, alto (1,88 m), con buen porte y luciendo espeso bigote y anchas patillas, que inmediatamente se gira para ofrecer su mano a una bella joven rubia, de no más de 25 años, para que descienda del carruaje. Son el señor y la señora Marvin, como pueden comprobar los aventureros al escuchar los comentarios de admiración de algunos de los parroquianos de alrededor, especialmente alguna mujer ("Es que son un ejemplo de elegancia y refinamiento, ¿no es cierto?").

Si se molestan en preguntar, cualquiera de los ciudadanos de Las Vegas presentes les dirá que Henry "Rico" Marvin es uno de los hacendados más importantes de la zona, que no sólo se ha enriquecido con el negocio del ganado y posee una importante mina de oro y plata en Elizabethtown (a 130 km al noroeste de Las Vegas), sino que recientemente ha aumentado su capital gracias a la generosa dote de su joven esposa, procedente de una de las mejores familias de Boston. Está considerado todo un caballero y un generoso valedor de los intereses del pueblo, junto con su buen amigo el recién nombrado juez Neill, principal encargado de mantener el orden en la ciudad desde la apertura de la línea de tren.

Tras el matrimonio, dos mozos de estación se encargan de descargar dos pesados arcones que colocan sobre carretillas, mientras los Marvin, acompañados de sus fornidos escoltas (que van visiblemente armados con rifles y revólveres), llevan consigo dos bolsas de viaje medianas como equipaje de mano.

Mientras termina de llegar el tren (unos 3 minutos) los Marvin saludan educadamente de forma genérica a los demás pasajeros del andén y si se aprovecha para preguntarles, el hombre dirá que se dirigen a Dodge City para tratar unas gestiones de negocios, pasar unos días disfrutando de la ciudad y realizar algunas compras. Si surge en la conversación, Henry Marvin justificará la presencia de los guardaespaldas por los "tiempos peligrosos que vivimos" y la "cantidad de bandidos y gente de mala ralea que comienza a discurrir por la región". Un rápido vistazo a los pendientes y el colgante que luce Silvie Marvin y una tirada exitosa de Comerciar para conocer su valor (250,00 $) corroboran inmediatamente la necesidad de protección. Si se dirigen a la dama y hay algún aventurero procedente de Boston o de la Costa Este en el grupo, una tirada de SENx4 al hablar con la señora Marvin detectará un acento extraño, como forzado, y si hay presente un aventurero de Misuri que supere la tirada, identifica un cierto deje de esa región.

Henry Marvin dice la absoluta verdad sobre el propósito de su viaje, pero como es natural no menciona ni una palabra sobre los 5.000,00 $ que lleva en su bolsa de viaje, destinados a pagar una compra de terrenos en Colorado y las compras y posibles gastos extra del viaje.

La banda de Jake Strode

Jake Strode, más conocido como "Sargento" Strode, es un peligroso criminal de los bajos fondos de San Luis que, tras un lejano pasado como esclavo en Luisiana, combate en la Guerra Civil y sobrevive como puede tras la contienda trabajando como estibador, matón de garitos de la peor estofa y trilero del monte de tres cartas. A mediados de 1872 conoce a María Grant, una corista y prostituta de 18 años que se enamora de él y a la que utiliza como proxeneta y amante. En los años siguientes Strode se adentra aún más en el mundillo criminal y comienza a chantajear a algunos de los clientes pudientes de María, hasta que una trifulca con uno de ellos acaba mal. Después de asesinar al sobrino de un acaudalado concejal, escapa a Arkansas y las autoridades ponen precio a su cabeza. En su nuevo destino, pronto conoce a Joe Ryan, Rafael Bellamy, Richard De Santis y Maurice Palance, un grupo de desperados inquietos que asaltan todo lo que se mueve por los caminos del noroeste del estado y el sureste de Kansas. El "Sargento" pronto les proporciona una mejor inteligencia táctica y mayor ambición, por lo que, en poco tiempo, pasa a liderarlos, comenzando a asaltar bancos y algún ferrocarril. En estos años, Strode sigue manteniendo el contacto con María mientras se labra una reputación como forajido peligroso y despiadado, y el precio por su cabeza aumenta.

A todos los miembros de la banda de Strode, sin incluir a María, que hasta ahora no ha participado en ningún golpe del grupo, se les reclama en Misuri, Kansas y Arkansas, aunque Jake es considerado el más frío y sanguinario de todos. Entregar vivo a cualquier integrante de la banda está recompensado con 300 dólares y por la cabeza de Jake Strode, vivo o muerto, se ofrecen 600,00 $.

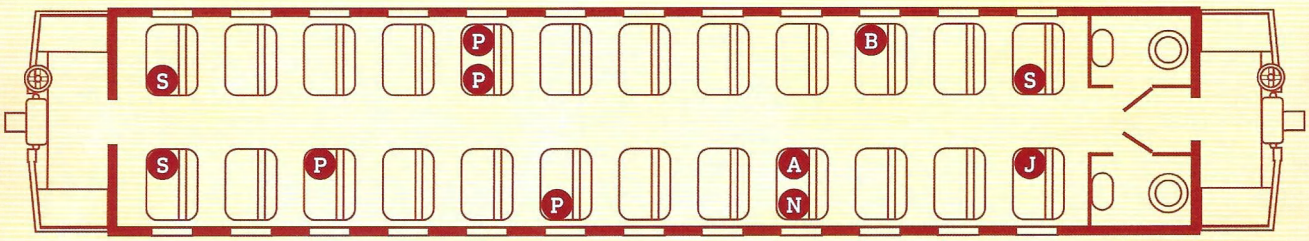
En éstas están Strode y su banda cuando Marvin se cruza con María y ella ve la ocasión perfecta para hacer dinero y, al mismo tiempo, cambiar de aires, marchar a la Frontera y seguir viviendo como criminales en un nuevo territorio.

Viajeros al tren

Al llegar el tren a la estación, rápidamente los PJ pueden dar un vistazo a la particular configuración. El tren de las 12:00 es un servicio especial que no se detiene en todas las estaciones de la ruta y por ello dispone de menos vagones de los habituales. Tras una máquina Atlantic que parece recién estrenada, se encuentra un furgón para los equipajes y el correo, un vagón habilitado como establo para el transporte de caballos y reses, un vagón de tercera clase, dos vagones de segunda clase y, por último, el vagón de primera clase, un auténtico y lujoso Pullman Palace coche cama, al alcance de pocos bolsillos. Como personal, aparte de un conductor y un fogonero, cuenta con un agente del correo (que viaja en su vagón correspondiente), un mozo de establos (también ubicado en el furgón de correo), un revisor y un camarero exclusivo para atender a los pasajeros del vagón de primera clase.

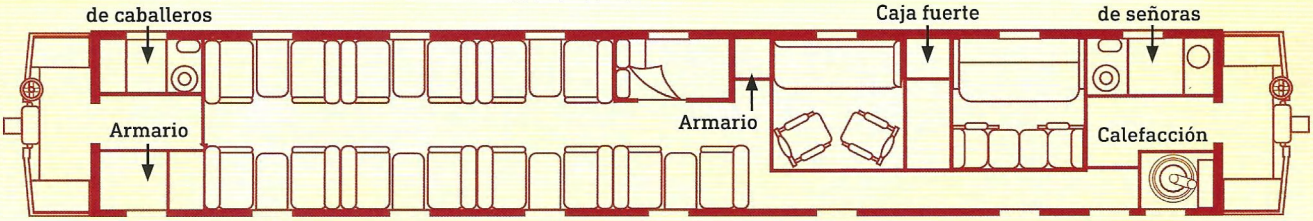
Antes de subir al tren, primero descienden los viajeros que llegan en el mismo a Las Vegas. Una treintena lo hacen desde el vagón de inmigrantes, mostrando signos de evidente incomodidad y otras cincuenta personas descienden de los dos vagones

Vagón de 2ª clase



A: Abuela • B: Burton Valdez • P: Pasajero • N: Niña • S: Hombres de Strode • J: Jake Strode

Coche-cama Palace Pullman



de segunda clase. Nadie parece haber venido en el vagón Palace, por lo que el matrimonio Marvin, con un escolta delante y otro detrás, se dirigen al mismo en cuanto el camarero desciende y coloca unos escalones de madera para salvar el desnivel con el andén. Si alguien los observa atentamente, el DJ puede permitirle hacer una tirada de SENx4 -20% (o el jugador solicitar una de Descubrir -10%) que, de superarse, revela que antes de entrar al vagón el último de los guardaespaldas dirige una mirada de reojo a los hombres de Strode. Sólo un Perspicacia con un modificador adicional de -40% permite llevarse la impresión de que no muestra un atisbo de preocupación.

Al mismo tiempo que los pasajeros actuales descienden, sus equipajes, el correo y los caballos (6 en este viaje) son descargados por los mozos del ferrocarril que, de inmediato, comienzan a cargar los del nuevo pasaje. Los PJ deben desensillar sus monturas y pueden acarrear ellos las sillas y alforjas o dejarlas en el vagón establo, lo que prefieran. Valdez, desde luego, no se separa de las suyas. Y una vez asegurado su pinto en el furgón rápidamente se encamina hacia el último vagón de segunda clase diciendo: "Voy a coger un buen sitio ahí atrás y vosotros deberíais hacer lo mismo, no querréis estar cerca de la máquina... sólo por si acaso".

El grupo de aventureros, en principio, posee billetes para viajar en segunda clase, pero, si lo desean por algún motivo, también pueden acomodarse en el vagón de inmigrantes. En primera clase ya se les advirtió al adquirir los billetes que no quedan plazas disponibles. Cada aventurero puede elegir el vagón y el asiento que considere más adecuado teniendo en cuenta los que puedan ocupar otros pasajeros de la ruta (ver plano adjunto), aunque hay espacio de sobra.

La mujer mayor y la niña definitivamente se suben al segundo vagón de pasajeros mientras cinco de los vecinos se dirigen al vagón de inmigrantes, tres se deciden por el primer vagón de segunda clase y otros cuatro por el segundo. Los cuatro tipos armados esperan a subirse hasta que el maquinista recibe la orden de partir (tras haber completado la carga del transporte y rellenado el ténder con agua y combustible) y el tren va a iniciar su marcha. Si alguien tiene ocasión de observarlos, cada pareja sube en un extremo diferente del último vagón de segunda clase, con el tipo negro haciéndolo por el acceso más cercano al vagón de primera clase. Una vez dentro, su plan es sentarse estratégicamente en el último banco más próximo a su salida y, si no es posible, permanecen de pie junto a la puerta, bloqueándola con su cuerpo desde el interior y mirando siempre hacia el pasaje.

Para volver por donde ha venido, el tren debe avanzar primero lentamente hasta un tramo curvo que le permite realizar el cambio del sentido de la marcha ayudado por un cambio de agujas que opera el jefe de estación. Una vez de nuevo en la vía con la dirección adecuada, el tren comenzará a acelerar paulatinamente. Se inicia el viaje.

Lo que los PJ ignoran

A estas alturas es muy posible que los avispados aventureros empiecen a sospechar que algo no va bien. No están desencaminados, aunque puede que se lleven todavía alguna sorpresa.

Jake Strode y sus hombres pretenden desvalijar al incauto de Henry Marvin... contando con la ayuda de sus dos guardaespaldas y su mujercita, que en realidad es la amante del jefe de los bandidos. Toda la historia sobre Silvie Marvin es una enorme patraña, ya que ni es hija de una buena familia de Boston, ni se llama Silvie. Su nombre es María Grant y era corista en San Luis. Cuando Marvin, conocido como "Rico" por algo, cayó perdidamente enamorado a sus pies hace cuatro meses, María y Strode vieron su oportunidad de hacerse con un buen montón de dinero. Tras casarse en secreto, el primer interesado en "correr un tupido velo" sobre la vida pasada de María fue su nuevo marido, que ingenió toda la historia para evitar chismes y problemas entre los respetados miembros de la aristocracia ganadera de Nuevo México.

Por tanto, desde que tuvo lugar el enlace, los criminales han esperado la ocasión de poder pillar desprevenido a Marvin, con una buena cantidad de dinero encima y lejos de la protección de su rancho y de las fuerzas policiales de Las Vegas. Para redondear el plan, María se ha camelado a dos de los guardaespaldas de su "marido" con la promesa de repartir el botín, aunque Strode tiene otros planes para cuando dejen de resultarle útiles.

¿Dinero fácil?

El señor Marvin siempre viaja con el dinero encima en su maletín personal, y para esta ocasión, y como "sugerencia" de su mujer, ha reservado todo el vagón de primera clase para ellos y su escolta. La idea es depositar los fondos en la caja fuerte del vagón hasta llegar a Dodge City, pero eso no le va a servir de mucho.

Aunque hay varias localidades significativas a lo largo de la ruta, el tren no tiene previsto detenerse hasta llegar a Ratón, a 175 km de distancia (unas tres horas y media de camino) y muy cerca de la frontera con Colorado. Es una parada siempre obligada debido a la necesidad de volver a rellenar el ténder con madera y agua para el tren. Por ello, los bandidos han decidido actuar en mitad del tramo, a la altura del rancho Colmor, un lugar solitario situado a unos 90 km de Las Vegas y al que el convoy llega en aproximadamente una hora y media (sobre la 1:30 de la tarde). Allí espera la llegada del tren otro miembro de la banda dispuesto con cinco caballos para permitir que Strode y sus compañeros huyan tras el golpe.

Durante el recorrido hasta Colmor, Jake Strode y sus secuaces se muestran igual de impertérritos que en la estación, observando de manera indiferente el vagón y consultando cada cierto tiempo sus relojes de bolsillo. Cuando el revisor se acerca pidiendo billetes, ellos muestran los suyos sin ápice de emoción. Si alguno de los aventureros intentó cualquier tipo de acercamiento a ellos en Las Vegas, puede que le dediquen una mirada vacía de vez en cuando. Sólo alterarán su plan si ven seriamente amenazadas sus intenciones, pero incluso en ese caso, tras deshacerse de cualquier amenaza, intentarán controlar el vagón y después huir a su escondite convenido. Durante este margen de tiempo, si los PJ lo desean y dado el escaso número de pasajeros en su vagón, pueden aprovechar para conversar y establecer relaciones de confianza (o desconfianza) entre ellos mismos y con Burton Valdez. Este último tiene su propia opinión sobre la extraña actitud de los hombres de Strode y si se le pregunta dirá en susurros: "Sí, yo también tengo la sensación de que no traman nada bueno, así que mejor no dejar las manos demasiado lejos de los revólveres y no despegar la vista de ellos, pero sin ponerles demasiado nerviosos".

La acción se desencadena cuando el convoy se aproxima por fin a Colmor. Pocos minutos antes de pasar por los terrenos del rancho, con la máquina aminorando ligeramente la marcha, por si hay ganado en las vías, una tirada con éxito de SENx4 -20% de algún aventurero posicionado en el tramo final del vagón le permite ver de reojo a un jinete que sigue al tren con cinco monturas. En ese mismo momento, los guardaespaldas de Marvin liquidan al mayordomo de primera clase y realizan un segundo disparo al aire como señal para sus compinches. Acto seguido encañonan al hacendado y a su esposa, amenazando con matarla si no se les entrega el dinero. Tras conseguir su botín, dejan fuera de combate a Marvin con un fuerte golpe en la cabeza y *Silvie se cambia de ropa, adoptando una apariencia totalmente* masculina, guardando su antiguo atuendo y las joyas en su maleta, y ciñéndose un revólver a la cintura. El plan es huir con la banda y dejar que la gente crea que la buena esposa ha resultado secuestrada durante el robo, esfumándose en el aire.

En cuanto se oyen los dos disparos (más o menos nítidos en este vagón, pero apenas audibles en el resto del convoy debido al traqueteo y el ruido de la máquina), Strode y sus hombres se levantan como resortes (si los PJ quieren intentar adelantarse, deberían lanzar ahora por Iniciativa) y encañonan a los pasajeros. "Que nadie intente nada. Damas y caballeros, sentimos alterar su viaje, pero sólo serán unos minutos." Sin dar tiempo a nada más, Strode sale del vagón y se encamina al de primera clase. Mientras, los otros tres bandidos, armados con rifles, vigilan a los ocupantes del vagón y se aseguran de no ser molestados por nadie que aparezca procedente de otro de los vagones del tren. Si no se han decidido a actuar, una tirada con éxito de SENx4 o Descubrir -10% les hace ver que, aunque aparentemente indolente y obediente, Valdez tiene su mano muy cerca de su seis tiros. Una Perspicacia con éxito transmite la clara impresión de que cualquier gesto de complicidad de los aventureros le animará a actuar contra los bandidos, aunque no se decidirá a hacer nada en solitario. Si se desata el infierno, recuerda que cualquier acción de combate mientras el tren se esté desplazando sufre el modificador adicional de -20% por movimiento.

En un par de minutos, pase lo que pase, se oirán dos nuevas detonaciones procedentes de primera clase y en ese momento los hombres de Strode se irán moviendo, sin quitar ojo al pasaje y si les es posible, hacia el final del tren. "Que nadie se haga el héroe y todo irá bien", resuenan sus voces entre los sollozos y susurros apagados de algunos pasajeros. Para cuando los bandidos o cualquier otro pasajero alcance la primera clase, Silvie, disfrazada de bandido ya está a lomos de su caballo con el botín. Strode la sigue inmediatamente en ese instante, saltando con pericia y agilidad y la idea es que, uno a uno, el resto de miembros de la banda hagan lo mismo.

El panorama que dejan tras ellos, si tienen éxito, es desolador: Henry Marvin inconsciente en el suelo y tres cadáveres, los del mayordomo y los dos guardaespaldas. Estos últimos han sido claramente ejecutados, con sendos disparos en la cabeza a muy corta distancia. De la señora Marvin no hay ni rastro.

Si los personajes no se han decidido a actuar o lo hacen tarde, se encontrarán a un Henry Marvin que apenas se tiene en pie y sangra profusamente por una herida en su cabeza. "Se, se lo han llevado todo. El dinero, mi mujer... Ayuda, por favor, debo recuperarlos." Lo último que recuerda es que sus guardaespaldas se volvieron contra él tras disparar a quemarropa al camarero y amenazaron con liquidarles a él y a su esposa si no les entregaba los 5.000 dólares que llevaba. Tras abrir la caja fuerte, todo se volvió negro. Al despertar, vio a sus agresores tendidos en el suelo y alcanzó a vislumbrar varias figuras difusas alejarse a caballo del tren, pero no acierta a decir cuántas. Si la compasión o la defensa de la ley no es suficiente para motivar a los aventureros, Marvin ofrece rápidamente una recompensa de 300 dólares por la cabeza de esos malnacidos (los que hayan logrado huir, cualquiera ya abatido no cuenta) y otros 300 por recuperar el dinero y a su mujer intactos. Valdez se ofrecerá inmediatamente como conocedor de la región, pero siempre recalcando que no es tarea para un solo hombre.

Tras contar su historia, y si nadie lo ha hecho antes, el señor Marvin manda detener el tren y encarga a algún pasajero que conozca de vista dirigirse al rancho Colmor, situado a 1 km de las vías, para pedir ayuda y un transporte con el que poder regresar a Las Vegas, donde además dará parte de lo sucedido a las autoridades.

Persiguiendo forajidos

En cuanto la banda de Strode abandone el tren (o si el plan se va al garete y alguno logra escapar), su intención es dirigirse directamente a su escondite. Se trata de un pequeño rancho abandonado situado en una meseta de la orilla oriental del río Canadiano, a unos 30 km al este de Colmor. Al paso que llevan y teniendo en cuenta el terreno que deben cubrir, lograrán su objetivo en poco menos de cinco horas, llegando cuando el calor y la luz de la tarde comienzan a declinar.

Si no lo han hecho ya, los PJ deberían decidirse rápido pues el tren, a menos que alguien lo haya remediado antes, sigue en movimiento. Si el DJ les ve demasiado indecisos, puede utilizar a Valdez para azuzarles. "El momento de actuar es ahora, tenemos una oportunidad de atraparles si nos movemos rápido. No me gustaría que esos malnacidos se salgan con la suya y pasen la noche tranquilamente riéndose de nuestras caras, ¿y vosotros?"

Detener completamente el convoy y disponer de sus monturas permite al grupo de Strode disponer de una ventaja total de unos veinte minutos (unos 5 km de distancia), suficiente para perderles de vista entre la ondulante orografía del territorio, aunque una tirada con éxito de SENx4 -10% permite ver la polvareda levantada por sus caballos y conocer su dirección aproximada (hacia el este, claramente). Si ninguno de los aventureros logra utilizar con éxito su habilidad de Supervivencia para obtener datos sobre las características de la región, Valdez apunta a la meseta del río Canadiano como posible destino, ya que el curso del agua puede hacer desaparecer su rastro y es una zona repleta de ranchos y explotaciones en desuso, por lo que sería mejor darles caza antes. Naturalmente los PJ pueden preferir otras opciones, como regresar a Las Vegas y formar un grupo de búsqueda más numeroso, pero Valdez les advertirá que eso podría conducir a una búsqueda de días por una zona muy amplia y, para entonces, Strode y los suyos podrían haberse esfumado, marchándose incluso del territorio.

Si inician la marcha, el DJ puede aplicar, si así lo desean los jugadores, las reglas de persecuciones durante algunos turnos de cinco minutos (no más de 5 o 6) para ver si logran reducir la distancia, pudiendo beneficiarse de sus habilidades de Supervivencia para aprovechar su conocimiento del terreno y tener alguna ventaja sobre el grupo al que persiguen. Eso sí, cada vez que los bandidos se alejen, los perseguidores deben detenerse, echar pie a tierra y superar tiradas de Rastrear +10% para estar seguros de no perder la pista. Si la distancia se mantiene o aumenta durante tres turnos seguidos, el DJ debe considerar que no lograrán darles alcance. Por el contrario, si durante tres turnos seguidos la distancia disminuye, aunque los PJ no se encuentren a distancia de combate, Strode y sus hombres pueden realizar una tirada de SENx4 para ver si se percatan de que están siendo seguidos. Si es así o se ven definitivamente alcanzados y abocados a un combate, echarán pie a tierra, buscando coberturas naturales (terreno ondulado de chaparrales con arbustos y árboles bajos) para emboscar a sus perseguidores y plantarles cara, luchando como demonios (María, que es buena tiradora, incluida).

Si los forajidos logran alcanzar el río Canadiano, seguirán su curso hacia el norte durante unos 2 km, aprovechando el curso del agua para difuminar sus huellas, dificultando las tiradas de Rastrear de sus perseguidores (-30%) hasta encontrar una zona donde el río posea una anchura de menos de 100 m y tenga menor profundidad (aunque no lleva demasiado caudal en esta época del año).

Si los PJ consiguen retomar o seguir el rastro, pueden también utilizar Supervivencia para detectar el lugar óptimo de cruce. En la otra orilla, tras dejar el cauce, el terreno pronto se vuelve algo más abrupto y escarpado, con tintes serranos, y aunque las monturas se desplazan algo más lentas, el rastro resulta más complicado de seguir (Rastrear -20%), debiendo superar con éxito al menos una cada hora para no perderlo. Por otro lado, esta zona de meseta rocosa es el hogar de abundantes serpientes y, dadas las características del terreno, es fácil (60% de probabilidad) que al buscar el rastro algún aventurero se vea sorprendido de pronto por la presencia de una cascabel, que intentará atacarle si hace cualquier movimiento brusco (tirada de Redaños -10% para evitar apartarse instintivamente asustado).

Si todo va bien, al cabo de unas cuatro horas se estarán acercando al refugio de los bandidos o, si se entretienen más debido a que no logran seguir el rastro, al anochecer pueden ver (SENx4 o Descubrir sin modificador) un punto luminoso a 1d3 km de su posición.

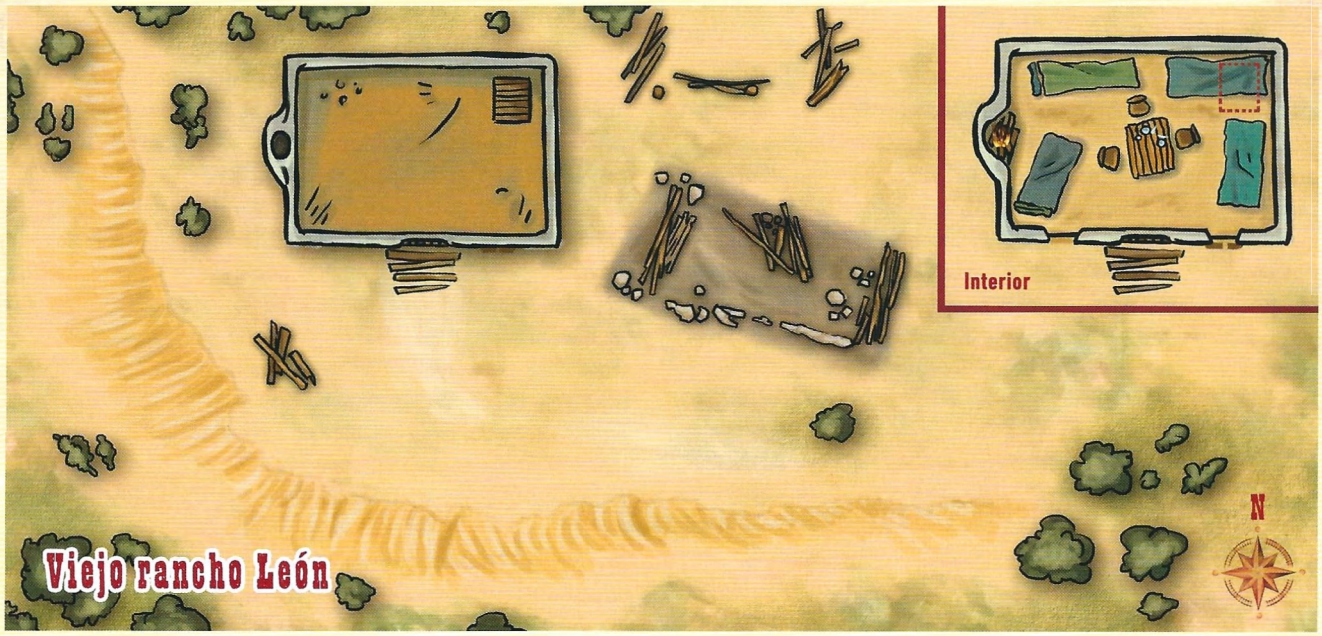
La guarida

El grupo de Strode y María alcanza el rancho León cuando empieza a anochecer. Este rancho ovejero abandonado está compuesto, básicamente, de los restos carcomidos de un cercado, las ruinas de lo que en tiempos debió haber sido un almacén y un viejo edificio de adobe con vigas y montantes de recia madera, de una planta, que conserva un techo plano en bastante buen estado. Strode y sus hombres llevan aquí ocultos desde que se trasladaron al territorio hace cuatro meses, siguiendo a la pareja de recién casados.

En todo este tiempo, se han mantenido bastante alejados de Las Vegas y normalmente han acudido a otras aldeas de esta región para hacerse con provisiones, intentando siempre hacerse pasar por viajeros ocasionales. Una vez al mes, sin embargo, un miembro de la banda (cada vez uno diferente y nunca el propio Jake) acudía al pueblo para intercambiar información con María, estudiar la evolución del trazado ferroviario y coordinarse.

Al llegar, los bandidos se acomodan, y si no son molestados hasta que comienza a caer la noche, encienden un fuego de forma despreocupada, aunque eso sí, dejando un vigilante armado con un rifle en la azotea del edificio. Este centinela, difícil de detectar (tirada de SENx4 o Descubrir con un modificador adicional de -20%) porque está agazapado en el tejado y parcialmente cubierto (2/3) por un murete de adobe de unos 50 cm de altura, debe golpear dos veces el techo en cuanto escuche algo raro o tenga sospechas de que alguien se aproxima. Su turno dura 2 horas y entonces otro miembro de la banda, con excepción de Strode y María si hay integrantes suficientes, ocupa su puesto.

El edificio cuenta con dos ventanas de tamaño medio (unos 65 cm de lado), una a cada lado de la única puerta principal,



pero la de la derecha está protegida por contraventanas de recia madera con una estrecha tronera (la cobertura sólo deja ver la zona precisa de pecho y cabeza, proporcionando un modificador adicional de -40% a cualquiera que intente acertar a su tirador). La otra ventana, que además tiene los cristales rotos, sólo proporciona cobertura de 1/3 a su tirador (-10% adicional a la tirada de Ataque). La puerta, por cierto, se encuentra atrancada desde el interior con un travesaño de madera, pero los años no perdonan y si algún decidido PJ lo intenta y llega hasta ella, podría echarla abajo superando una tirada de CPOx2.

El interior es relativamente amplio, con un habitáculo de 4 x 3 m, sin muebles, pero con una chimenea funcional en el lado oeste (a la izquierda de la puerta de entrada) que es donde se encuentra la lumbre. En el lado opuesto, al fondo, una escalera de mano de madera proporciona acceso al tejado a través de una trampilla. Es una ratonera bien defendible, resistente al fuego (ya que no hay paja ni materiales fácilmente combustibles en su interior o estructura), pero ratonera, al fin y al cabo.

A la hora de defenderse, si dispone de hombres suficientes, uno o dos hombres defenderán la ventana descubierta, intentando cubrir los dos ángulos y hasta otros dos subirán a la azotea, avanzando agachados (modificador adicional de -20%) hasta parapetarse en los lugares convenientes dependiendo de la disposición de los atacantes (y si los detectan, claro). Jake Strode se reserva la ventana de la tronera para disparar bien protegido y María, además de ir recargando armas para los tiradores si es preciso, protege la puerta y el interior en caso de que alguien intente colarse.

Si los PJ han logrado seguir acertadamente el rastro de la banda, lo normal es que lleguen al área del rancho cuando todavía hay entre dos y tres horas de luz. Si por algún motivo se retrasan más, lo harán ya de noche, de forma que a partir de este momento se deben aplicar al combate a distancia y las actividades relacionadas con el uso de la vista el modificador adicional de -30% habitual por condiciones de luz nocturna, excepto que los objetivos se encuentren en el área iluminada de la hoguera (que, por cierto, Strode apagará en cuanto detecte la presencia de intrusos o se produzca un ataque).

Los forajidos no tienen intención alguna de entregarse o rendirse, y conocedores de cómo la gastan los "defensores de la ley" de Nuevo México, lucharán, en principio, con uñas y dientes. Si se ve perdido, Strode tratará de utilizar el truco del rehén, utilizando a "Silvie" como escudo para huir de allí. Al mismo tiempo, si la mujer percibe la pelea como perdida, tratará de engañar a los PJ actuando como la pobre esposa secuestrada. Sin embargo, algunos de sus actos, su vestimenta o la falta de ligaduras debería levantar alguna sospecha al aventurero avezado, y un acertado interrogatorio (situación perfecta para una escena interpretativa) puede acabar por detectar su engaño. En ese caso, ya totalmente desesperada, la mujer tentará a los aventureros con huir juntos y repartirse el suculento botín. Aunque Valdez (si sobrevive) se negará a ello, es posible que algún jugador tenga menos escrúpulos y prefiera llevar una vida al margen de la ley.

Conclusión

Si los PJ regresan a Las Vegas con Strode y María (o sus cadáveres), los 5.000,00 $ y las joyas de la señora Marvin, pueden reclamar su recompensa. Aunque el señor Marvin no tuviera ocasión de ofrecerla en el episodio del tren, premiará su honradez igualmente con los 600,00 $ y además todos los miembros del grupo ganan un 10% de Reputación como personas de confianza en el noreste de Nuevo México. Además, si no tenían conocimiento previo y se molestan en investigar un poco más, quizás hablando con los agentes de la ley del condado, acabarán por enterarse de las recompensas ofrecidas por la banda de Jake Strode. Es posible que sea un poco tarde para entregar algunos con vida, pero todavía sacarán algo por Strode, siempre que aporten pruebas.

Si por el contrario se sienten tentados a apropiarse el botín de los bandidos, si Valdez está presente tratará de evitarlo por todos los medios, y aunque se salgan con la suya, no pasará mucho tiempo antes de que un hombre como Marvin, con recursos, vaya tras su pista contratando detectives o cazadores de recompensas para saber qué ha pasado con su dinero, su esposa y los PJ. Puede que Nuevo México no resulte demasiado seguro durante una temporada y, definitivamente, sea mejor cambiar de aires.

Recompensas de juego

Como aventura introductoria, 'Camino de Colorado' posee una dificultad sencilla, por lo que cada PJ recibe 5 puntos de experiencia. Si los aventureros desbaratan los planes de Strode y su amante en cualquier momento, el DJ puede otorgarles 2 puntos más por cabeza. Descubrir el juego sucio de María proporciona 1 punto extra y añade 2 adicionales si además son tan honrados que optan por devolver el suculento botín y cobrar la recompensa. Además, como se indica en el apartado de 'Experiencia y hazaña', de la página 202, puedes añadir extras según las intervenciones e interpretaciones personales de los jugadores.

Reparto de PNJ

Burton Valdez

Cazador de recompensas, cowboy y explorador

Este vividor y galán encantador recorre gran parte de la Frontera armado con su eterna sonrisa y su desparpajo natural. Sin embargo, a pesar de su gran corazón, es un profundo conocedor de la naturaleza humana y su lado más peligroso, al que debe enfrentarse muchas veces en su trabajo. Perdió a su padre norteamericano con 8 años durante la guerra con México y, por ello, acabó siendo criado por un padrastro apache que, aunque duro, siempre fue justo con él. Destacado rastreador y jinete, Burton valora la amistad por encima de todo y siempre acudirá a ayudar a un camarada en peligro.

Edad: 39 años • **Procedencia:** Nuevo México • **Grupo étnico:** mestizo
Altura: 1,85 • **Peso:** 77 kg • **Aspecto:** muy guapo (+10% a Liderar y Persuadir)
CPO: 14 • **DES:** 12 • **REF:** 15 • **SEN:** 18 • **CAR:** 18 • **CUL:** 12
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 70% • **Redaños:** 85%
Movimiento por acción: Correr 15 m • **Andar y sigilo** 5 m
Intacto: 1-6 • **Herido:** 7-10 • **Malherido:** 11-13 • **Crítico:** 14 • **Moribundo:** 15+
Herida grave: 7
Habilidades: Cabalgar 70%, Conducir ganado 60%, Descubrir 70%, Esconderse 50%, Idioma apache 35%, Persuadir 50%, Seducir 70%, Sigilo 50%, Supervivencia 70%, Rastrear 70%.
Combate: Cuchillo y navaja 70%, Revólver 70%, Rifle 60%.
Equipo y armas: caballo pinto equipado, ropa desgastada, alforjas, baraja de naipes, botella de *whisky*, cantimplora, 2 carteles de "se busca", 4 cigarros puros, cinturón "Mills" de cartuchos, cuerda de 10 m, fósforos, funda para cuchillo, funda para rifle, impermeable, manta, pistolera al cinto de lazo mexicano, revólver Frontier .44-40 W (100 cartuchos), rifle Winchester 73 .44-40 W (100 cartuchos), cuchillo Bowie medio. **Dinero:** 200,00 $

Henry "Rico" Marvin

Ranchero y hombre de negocios

Aunque es consciente de que muchos envidian su riqueza y posición actuales, Henry Marvin es un hombre hecho a sí mismo. Hijo bastardo de un aristócrata de Boston, a la edad de 13 años ya tenía claro lo que podía esperar de su progenitor: nada en absoluto. Con una madre tabernera que apenas sacaba tiempo para dedicarle, el joven Henry pronto comenzó a buscarse la vida y ganó sus primeros dólares revendiendo chatarra a algunas herrerías y armeros del interior de Philadelphia. Con el dinero conseguido se hizo con una carreta y dos mulas y, ni corto ni perezoso, a la edad de 21 años se unió a un grupo de buscavidas que partían hacia las prometedoras minas de oro californianas. Sin embargo, la fortuna quiso que acabara por detenerse en Santa Fe, donde un vaquero texano le convenció para asociarse y montar un rancho al noroeste de una prometedora localidad del condado de San Miguel: Las Vegas. El resto es historia. Henry Marvin es un hombre inteligente, duro negociador, pero siempre justo y un auténtico caballero. Desde que vino a la región ha sabido sacar partido a sus inversiones y labrarse una influyente posición en el condado. Sin embargo, ha dedicado tanto tiempo a los negocios que no ha tenido tiempo de formar una familia y ahora ese anhelo puede costarle un disgusto.

Edad: 51 años • **Procedencia:** Boston • **Grupo étnico:** blanco
Altura: 1,88 • **Peso:** 83 kg • **Aspecto:** normal
CPO: 14 • **DES:** 14 • **REF:** 11 • **SEN:** 13 • **CAR:** 16 • **CUL:** 18
MD: +1 • **MR:** -15% • **Aguante:** 68% • **Redaños:** 77%
Movimiento por acción: Correr 11 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-6 • **Herido:** 7-10 • **Malherido:** 11-13 • **Crítico:** 14 • **Moribundo:** 15+
Herida grave: 7
Habilidades: Cabalgar 55%, Comerciar 85%, Conducir carro 60%, Descubrir 60%, Idioma español 65%, Leer y escribir 80%, Leyes 75%, Liderazgo 80%, Persuadir 70%, Perspicacia 60%.
Combate: Pelea 70%, Revólver 50%.
Equipo y armas: traje lujoso, bastón con empuñadura de plata, caja de plata para fósforos, 10 cigarros habanos, reloj de bolsillo de oro, maleta de viaje de cuero reforzado y cerradura de cobre de 50 cm, petaca de plata de bolsillo con brandy (del bueno). Nunca va armado. **Dinero:** 5.000,00 $

Jake "Sargento" Strode

Forajido

La vida ha transformado a Strode en un criminal frío y sin escrúpulos que ha asimilado con total naturalidad la vida al otro lado de la ley (que él llama "su" ley). Sus experiencias como esclavo, soldado y trabajador portuario le han enseñado que sólo debe preocuparse por sí mismo y que la llamada "sociedad" no tiene un hueco reservado para gente como él. Extremadamente parco en palabras, pero de gran inteligencia y buen estratega, esta montaña de puro músculo siempre trata de adelantarse a la jugada para sacar ventaja.

Edad: 38 años • **Procedencia:** Luisiana • **Grupo étnico:** negro
Altura: 1,93 • **Peso:** 100 kg • **Aspecto:** normal
CPO: 19 • **DES:** 16 • **REF:** 13 • **SEN:** 15 • **CAR:** 10 • **CUL:** 10
MD: +2 • **MR:** -10% • **Aguante:** 86% • **Redaños:** 59%
Movimiento por acción: Correr 13 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-8 • **Herido:** 9-14 • **Malherido:** 15-17 • **Crítico:** 18-19 • **Moribundo:** 20+
Herida grave: 9
Habilidades: Cabalgar 65%, Esconderse 70%, Intimidar 85%, Juegos de manos 70%, Lanzar 65%, Perspicacia 70%, Saltar 85%, Supervivencia 65%, Táctica 80%.

Combate: Cuchillo y navaja 60%, Pelea 80%, Revólver 80%, Rifle 60%.
Equipo y armas: caballo morgan equipado, ropa austera, alforjas, brújula, 2 cananas cruzadas para 80 cartuchos, cantimplora, cinturón para 40 cartuchos, cuerda de 10 m, guantes de cuero, funda de cuchillo, funda de rifle de cuero, impermeable, manta, 1 mapa de la ruta ferroviaria de Santa Fe, pistolera tipo California, prismáticos, raciones para 2 semanas, revólver Remington Army nº 3 .45 Colt (40 cartuchos), rifle Winchester 76 .45-75 W (160 cartuchos), cuchillo Bowie medio. **Dinero:** 120,00 $

Silvie Marvin

Esposa (entre otras cosas)

El dulce y bello rostro de Silvie esconde la personalidad oscura y taimada de María Grant. Huérfana de madre y víctima de los abusos y el maltrato de un padre alcohólico, María huye de casa a los 12 años y pronto es captada por madama Leigrellé que se la lleva a su local de Memphis, donde la pobre criatura aprende, por un lado, a aborrecer la condición humana y, por otro, a manipular a los hombres. En cuanto consigue hacerse con algo de dinero propio se independiza y con 18 años se traslada a San Luis, donde trabaja de corista en el espectáculo de variedades de Beeson & Herbert y conoce a Jake Strode, del que se enamora perdidamente. Strode la enseña a disparar y a pelear, y juntos idean una estrategia para atraer a hombres de negocios maduros a los que luego estafan o chantajean. Tras la formación de la banda de forajidos de Strode, María ve una oportunidad de nuevos horizontes y Henry Marvin tiene la llave para llegar a ellos.

Edad: 25 años • **Procedencia:** Misuri • **Grupo étnico:** blanco
Altura: 1,68 • **Peso:** 40 kg • **Aspecto:** muy guapa (+10% a Liderar y Persuadir)
CPO: 12 • **DES:** 14 • **REF:** 17 • **SEN:** 13 • **CAR:** 16 • **CUL:** 10
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 64% • **Redaños:** 76%
Movimiento por acción: Correr 17 m • **Andar y sigilo** 5 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-11 • **Crítico:** 12 • **Moribundo:** 13+
Herida grave: 6
Habilidades: Cabalgar 65%, Cerrajería 60%, Descubrir 60%, Disfraz 75%, Fingir 85%, Hurto 70%, Ocultar objetos 65%, Persuadir 75%, Seducir 85%, Venenos 65%.
Combate: Cuchillo y navaja 70%, Revólver 75%.
Equipo y armas: caballo morgan equipado, ropa corriente para montar, alforjas, botellita de láudano, cantimplora, cuerda de 10 m, guantes de cuero, impermeable, manta, pistolera tipo California, raciones para 2 semanas. Silvie Marvin lleva un vestido lujoso, pendientes y colgante por valor de 250,00 $, un bolsito de mano con perfume y polvera de mano, un cepillo para el pelo y una maleta de viaje de cuero de 50 cm, revólver S&W Schofield .45 (40 cartuchos), navaja de caza (siempre la lleva con ella oculta en su bota o botín). **Dinero:** sólo sus joyas y vestidos.

Guardaespaldas de Marvin

Matones a sueldo (2)

Con una presencia imponente pero una sesera demasiado simple como para resistirse a los encantos y manipulaciones de Silvie Marvin, los guardaespaldas del matrimonio suelen acompañar a Henry Marvin en todos sus desplazamientos, para ejercer una función disuasoria. Aunque dispone de más hombres en su rancho, estos dos individuos se han ofrecido voluntarios para "escoltar" a su jefe en este delicado viaje. El DJ puede utilizar las mismas estadísticas para los dos.

Edad: 30 años • **Procedencia:** Texas • **Grupo étnico:** blanco
Altura: 1,90 • **Peso:** 110 kg • **Aspecto:** normal
CPO: 19 • **DES:** 13 • **REF:** 13 • **SEN:** 15 • **CAR:** 12 • **CUL:** 12
MD: +2 • **MR:** -10% • **Aguante:** 88% • **Redaños:** 77%
Movimiento por acción: Correr 13 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-8 • **Herido:** 9-14 • **Malherido:** 15-17 • **Crítico:** 18-19 • **Moribundo:** 20+
Herida grave: 9
Habilidades: Cabalgar 65%, Conducir carro 50%, Descubrir 60%, Desenfundar 50%, Intimidar 75%, Lanzar 60%, Perspicacia 50%, Primeros auxilios 55%, Táctica 50%, Tortura 60%.
Combate: Pelea 70%, Revólver 60%, Rifle 65%.
Equipo y armas: ropa corriente, reloj de bolsillo sencillo, pistolera mexicana al cinto, tabaco de mascar, revólver Colt Frontier .44-40 W (40 cartuchos), rifle Winchester 73 .44-40 W (40 cartuchos). **Dinero:** 75,00 $

Hombres de Strode

Forajidos (4)

Los miembros de la banda de Jake Strode son hombres de armas experimentados, pero hasta conocer a su actual líder eran poco disciplinados y efectivos, dedicándose a robos igual de arriesgados, pero con menor botín. El "Sargento" les ha proporcionado cohesión, disciplina y resultados, lo que los ha convertido en mucho más peligrosos. Los integrantes de la banda siempre se ciñen al plan escrupulosamente y siguen las instrucciones de Strode, que es el auténtico estratega y planificador. Están dispuestos a luchar hasta el final por su jefe, ya que confían en él al ver que las cosas funcionan bien a su manera. El DJ puede utilizar los mismos datos para los cuatro integrantes secundarios de la banda de forajidos.

Edad: 32 años • **Procedencia:** Kansas • **Grupo étnico:** blanco
Altura: 1,78 • **Peso:** 80 kg • **Aspecto:** normal
CPO: 14 • **DES:** 13 • **REF:** 14 • **SEN:** 13 • **CAR:** 11 • **CUL:** 12
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 67% • **Redaños:** 58%
Movimiento por acción: Correr 14 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-6 • **Herido:** 7-10 • **Malherido:** 11-13 • **Crítico:** 14 • **Moribundo:** 15+
Herida grave: 7
Habilidades: Cabalgar 60%, Descubrir 45%, Esconderse 60%, Intimidar 65%, Lanzar 50%, Ocultar objetos 45%, Saltar 70%, Supervivencia 55%, Táctica 50%, Trepar 55%.
Combate: Pelea 65%, Revólver 55%, Rifle 55%.
Equipo y armas: caballo morgan medio (equipado), ropa austera, alforjas, brújula, 1 canana cruzada para 80 cartuchos, cantimplora, cinturón para 40 cartuchos, cuerda de 10 m, guantes de cuero, funda de cuchillo, funda de rifle de cuero, impermeable, manta, 1 mapa de la ruta ferroviaria de Santa Fe, pistolera tipo California, prismáticos, raciones para 2 semanas, revólver S&W DA Frontier .44-40 W (40 cartuchos), rifle Winchester 73 .44-40 W (80 cartuchos). **Dinero:** 50,00 $

PNJ Pregenerados

Antagonistas y secundarios de utilidad

"No puede uno dejar de ser lo que es. Torcer su destino. Yo lo he intentado inútilmente."

—Shane (Alan Lad, *Raíces profundas*. George Stevens. 1953)

Representantes de la ley

Cazador de recompensas

CPO: 14 • **DES:** 16 • **REF:** 14 • **SEN:** 11 • **CAR:** 16 • **CUL:** 10
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 67% • **Redaños:** 58%
Movimiento por acción: Correr 14 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-6 • **Herido:** 7-10 • **Malherido:** 11-13 • **Crítico:** 14 • **Moribundo:** 15+
Herida grave: 7
Habilidades: Cabalgar 60%, Descubrir 50%, Intimidar 60%, Leer y escribir 30%, Leyes 40%, Perspicacia 50%, Persuadir 60%, Primeros auxilios 50%, Rastrear 50%, Sigilo 40%.
Combate: Revólver 65%, Rifle 50%.

Marshal o *sheriff*

CPO: 15 • **DES:** 15 • **REF:** 12 • **SEN:** 14 • **CAR:** 10 • **CUL:** 9
MD: +2 • **MR:** -10% • **Aguante:** 70% • **Redaños:** 55%
Movimiento por acción: Correr 12 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-6 • **Herido:** 7-10 • **Malherido:** 11-14 • **Crítico:** 115 • **Moribundo:** 16+
Herida grave: 8
Habilidades: Cabalgar 50%, Descubrir 50%, Intimidar 60%, Leer y escribir 45%, Leyes 55%, Liderazgo 60%, Perspicacia 40%, Persuadir 55% Signos y señales 40%.
Combate: Pelea 55%, Escopeta 50%, Revólver 60%.

Fueras de la ley

Bandido

CPO: 16 • **DES:** 10 • **REF:** 10 • **SEN:** 17 • **CAR:** 14 • **CUL:** 12
MD: +2 • **MR:** -15% • **Aguante:** 78% • **Redaños:** 72%
Movimiento por acción: Correr 10 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-6 • **Herido:** 7-11 • **Malherido:** 12-14 • **Crítico:** 15-16 • **Moribundo:** 17+
Herida grave: 8
Habilidades: Cabalgar 60%, Esconderse 55%, Intimidar 50%, Perspicacia 45%, Persuadir 55%, Saltar 45%, Supervivencia 60%, Tortura 50%, Trepar 45%.
Combate: Cuchillo y navaja 45%, Rifle 60%.

Forajido

CPO: 12 • **DES:** 10 • **REF:** 16 • **SEN:** 13 • **CAR:** 13 • **CUL:** 12
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 61% • **Redaños:** 64%
Movimiento por acción: Correr 16 m • **Andar y sigilo** 5 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-11 • **Crítico:** 12 • **Moribundo:** 13+
Herida grave: 6
Habilidades: Cabalgar 65%, Esconderse 50%, Explosivos 50%, Intimidar 55%, Lanzar 35%, Saltar 60%, Supervivencia 40%, Táctica 50%, Tortura 40%, Trepar 60%.
Combate: Pelea 50%, Revólver 60%.

Pistolero

CPO: 14 • **DES:** 16 • **REF:** 17 • **SEN:** 10 • **CAR:** 15 • **CUL:** 9
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 71% • **Redaños:** 74%
Movimiento por acción: Correr 17 m • **Andar y sigilo** 5 m
Intacto: 1-6 • **Herido:** 7-10 • **Malherido:** 11-13 • **Crítico:** 14 • **Moribundo:** 15+
Herida grave: 7
Habilidades: Cabalgar 45%, Desenfundar 65%, Esconderse 55%, Intimidar 60%, Liderazgo 60%, Saltar 35%, Supervivencia 50%, Táctica 45%, Tortura 40%, Trepar 45%.
Combate: Escopeta 55%, Revólver 65%.

Fronterizos

Colono

CPO: 16 • **DES:** 14 • **REF:** 10 • **SEN:** 12 • **CAR:** 9 • **CUL:** 13
MD: +2 • **MR:** -15% • **Aguante:** 73% • **Redaños:** 52%
Movimiento por acción: Correr 10 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-6 • **Herido:** 7-11 • **Malherido:** 12-14 • **Crítico:** 15-16 • **Moribundo:** 17+
Herida grave: 8
Habilidades: Artesanía 45%, Cocinar 65%, Conducir carro 60%, Conoc. animal 60%, Descubrir 45%, Esconderse 40%, Forrajear 50%, Maña 65%, Otro idioma 55%, Supervivencia 55%.
Combate: Pelea 45%, Escopeta 40%.

Cowboy

CPO: 17 • **DES:** 14 • **REF:** 15 • **SEN:** 10 • **CAR:** 10 • **CUL:** 11
MD: +2 • **MR:** -10% • **Aguante:** 78% • **Redaños:** 57%
Movimiento por acción: Correr 15 m • **Andar y sigilo** 5 m
Intacto: 1-7 • **Herido:** 8-12 • **Malherido:** 13-15 • **Crítico:** 16-17 • **Moribundo:** 18+
Herida grave: 8
Habilidades: Artesanía 45%, Cabalgar 65%, Conducir ganado 60%, Conocimiento animal 60%, Descubrir 50%, Doma 60%, Esconderse 40%, Lazo 60%, Maña 50%, Supervivencia 50%.
Combate: Pelea 40%, Revólver 50%.

Granujas

Buhonero

CPO: 12 • **DES:** 10 • **REF:** 9 • **SEN:** 14 • **CAR:** 16 • **CUL:** 12
MD: 0 • **MR:** -15% • **Aguante:** 64% • **Redaños:** 76%
Movimiento por acción: Correr 9 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-11 • **Crítico:** 12 • **Moribundo:** 13+
Herida grave: 4
Habilidades: Conducir carro 65%, Disfraz 45%, Escapismo 40%, Esconderse 55%, Fingir 50%, Juego 60%, Juego de manos 55%, Ocultar objetos 60%, Persuadir 65%, Sigilo 50%.
Combate: Pelea 40%, Escopeta 40%.

Chica de *saloon*

CPO: 12 • **DES:** 16 • **REF:** 12 • **SEN:** 18 • **CAR:** 16 • **CUL:** 10
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 64% • **Redaños:** 76%
Movimiento por acción: Correr 12 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-11 • **Crítico:** 12 • **Moribundo:** 13+
Herida grave: 6
Habilidades: Baile 65%, Disfraz 50%, Escapismo 45%, Esconderse 35%, Fingir 50%, Hurto 40%, Juego 45%, Ocultar objetos 70%, Persuadir 45%, Seducir 50%, Sigilo 40%.
Combate: Cuchillo y navaja 40%, Revólver 40%.

Tahúr

CPO: 11 • **DES:** 1' • **REF:** 14 • **SEN:** 18 • **CAR:** 13 • **CUL:** 10
MD: +1 • **MR:** -15% • **Aguante:** 57% • **Redaños:** 63%
Movimiento por acción: Correr 14 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-4 • **Herido:** 5-7 • **Malherido:** 8-10 • **Crítico:** 11 • **Moribundo:** 12+
Herida grave: 5
Habilidades: Conocimientos 45%, Descubrir 50%, Disfraz 40%, Escapismo 45%, Esconderse 40%, Fingir 55%, Juego 70%, Juegos de manos 65%, Ocultar objetos 55%, Perspicacia 70%, Sigilo 40%.
Combate: Revólver 55%.

Combatientes

Guerrero indio

CPO: 13 • **DES:** 11 • **REF:** 17 • **SEN:** 15 • **CAR:** 12 • **CUL:** 11
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 64% • **Redaños:** 61%
Movimiento por acción: Correr 17 m • **Andar y sigilo** 5 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-12 • **Crítico:** 13 • **Moribundo:** 14+
Herida grave: 4
Habilidades: Cabalgar 70%, Intimidar 35%, Lanzar 50%, Saltar 35%, Sigilo 55%, Signos y señales 45%, Supervivencia 60%, Táctica 45%, Trepar 50%.
Combate: Cuchillo y navaja 50%, Tomahawk 55%, Arco 60%.

Soldado de caballería

CPO: 14 • **DES:** 16 • **REF:** 13 • **SEN:** 12 • **CAR:** 11 • **CUL:** 10
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 67% • **Redaños:** 58%
Movimiento por acción: Correr 13 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-6 • **Herido:** 7-10 • **Malherido:** 11-13 • **Crítico:** 14 • **Moribundo:** 15+
Herida grave: 7
Habilidades: Cabalgar 60%, Descubrir 40%, Forrajear 60%, Intimidar 45%, Lanzar 50%, Saltar 45%, Supervivencia 40%, Trepar 40%.
Combate: Filo 50%, Pelea 60%, Revólver 55%, Rifle 60%.

Eruditos

Matasanos

CPO: 11 • **DES:** 14 • **REF:** 12 • **SEN:** 15 • **CAR:** 11 • **CUL:** 18
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 55% • **Redaños:** 55%
Movimiento por acción: Correr 12 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-4 • **Herido:** 5-7 • **Malherido:** 8-10 • **Crítico:** 11 • **Moribundo:** 12+
Herida grave: 5
Habilidades: Conducir carro 40%, Cocina 45%, Conocimientos 50%, Descubrir 60%, Leer y escribir 60%, Liderazgo 30%, Maña 50%, Medicina 65%, Persuadir 35%, Primeros auxilios 55%, Venenos 55%.
Combate: Pelea 35%.

Periodista

CPO: 11 • **DES:** 12 • **REF:** 13 • **SEN:** 17 • **CAR:** 12 • **CUL:** 13
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 56% • **Redaños:** 59%
Movimiento por acción: Correr 13 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-4 • **Herido:** 5-7 • **Malherido:** 8-10 • **Crítico:** 11 • **Moribundo:** 12+
Herida grave: 5
Habilidades: Conducir carro 40%, Conocimientos 55%, Descubrir 65%, Esconderse 35%, Hab. artística 45%, Leer y escribir 70%, Liderazgo 45%, Mitos y leyendas 55%, Perspicacia 65%, Persuadir 40%, Telegrafía 45%.
Combate: Pelea 55%.

Chamán

CPO: 12 • **DES:** 11 • **REF:** 10 • **SEN:** 14 • **CAR:** 13 • **CUL:** 17
MD: +1 • **MR:** -15% • **Aguante:** 61% • **Redaños:** 64%
Movimiento por acción: Correr 10 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-11 • **Crítico:** 12 • **Moribundo:** 13+
Herida grave: 6 • **Puntos de tótem:** 12
Habilidades: Cocinar 45%, Conoc. animal 55%, Forrajear 40%, Intimidar 35%, Liderazgo 65%, Mitos y leyendas 60%, Peletería 45%, Persuadir 55%, Primeros auxilios 65%, Signos y señales 55%, Venenos 60%.
Combate: Pelea 35%.

Personajes del día a día

Barman

CPO: 15 • **DES:** 15 • **REF:** 10 • **SEN:** 13 • **CAR:** 13 • **CUL:** 9
MD: +1 • **MR:** -15% • **Aguante:** 73% • **Redaños:** 67%
Movimiento por acción: Correr 10 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-6 • **Herido:** 7-11 • **Malherido:** 12-14 • **Crítico:** 15 • **Moribundo:** 16+
Herida grave: 6
Habilidades: Cocinar 65%, Comerciar 45%, Descubrir 50%, Fingir 55%, Hurto 45%, Intimidar 50%, Juego 45%, Lanzar 45%, Ocultar objetos 30%, Perspicacia 55%, Venenos 30%.
Combate: Escopeta 45%.

Comerciante

CPO: 12 • **DES:** 12 • **REF:** 10 • **SEN:** 11 • **CAR:** 16 • **CUL:** 16
MD: +1 • **MR:** -15% • **Aguante:** 61% • **Redaños:** 64%
Movimiento por acción: Correr 10 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-11 • **Crítico:** 12 • **Moribundo:** 13+
Herida grave: 6
Habilidades: Artesanía 40%, Comerciar 60%, Conducir carro 50%, Conocimientos 60%, Idioma adicional 50%, Leer y escribir 60%, Leyes 40%, Maña 40%, Perspicacia 50%, Persuadir 60%.
Combate: Pelea 40%, Escopeta 40%.

Enterrador

CPO: 13 • **DES:** 16 • **REF:** 12 • **SEN:** 13 • **CAR:** 10 • **CUL:** 13
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 62% • **Redaños:** 53%
Movimiento por acción: Correr 12 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-12 • **Crítico:** 13 • **Moribundo:** 14+
Herida grave: 6
Habilidades: Artesanía carpintería 50%, Comerciar 40%, Conducir carro 60%, Disfraz 65%, Hab. artística 55%, Maña 60%, Medicina 40%, Ocultar objetos 50%, Teología 35%, Venenos 55%.
Combate: Pelea 40%, Cuchillo y navaja 35%.

Herrero

CPO: 18 • **DES:** 15 • **REF:** 11 • **SEN:** 14 • **CAR:** 11 • **CUL:** 9
MD: +2 • **MR:** -10% • **Aguante:** 83% • **Redaños:** 62%
Movimiento por acción: Correr 11 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-7 • **Herido:** 8-12 • **Malherido:** 15-16 • **Crítico:** 17-18 • **Moribundo:** 19+
Herida grave: 9
Habilidades: Artesanía herrería 65%, Cerrajería 65%, Comerciar 45%, Conducir carro 50%, Conoc. animal 45%, Descubrir 45%, Intimidar 45%, Lanzar 40%, Maña 65%.
Combate: Cuchillo y navaja 35%, Látigo/cadena 45%, Pelea 45%.

Juez

CPO: 13 • **DES:** 11 • **REF:** 10 • **SEN:** 13 • **CAR:** 16 • **CUL:** 18
MD: +1 • **MR:** -15% • **Aguante:** 68% • **Redaños:** 77%
Movimiento por acción: Correr 10 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-12 • **Crítico:** 13 • **Moribundo:** 14+
Herida grave: 6
Habilidades: Conducir carro 50%, Conocimientos 65%, Falsificar 40%, Leer y escribir 65%, Leyes 65%, Liderazgo 50%, Mitos y leyendas 40%, Perspicacia 60%, Persuadir 50%, Teología 50%.
Combate: Pelea 35%, Revólver 50%.

Jefe de estación o telegrafista

CPO: 12 • **DES:** 10 • **REF:** 12 • **SEN:** 13 • **CAR:** 14 • **CUL:** 18
MD: +1 • **MR:** -15% • **Aguante:** 61% • **Redaños:** 68%
Movimiento por acción: Correr 10 m • **Andar y sigilo** 3 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-11 • **Crítico:** 12 • **Moribundo:** 13+
Herida grave: 6
Habilidades: Cartografía 35%, Conoc. ferrocarril 60%, Conocimientos 50%, Ingeniería 45%, Leer y escribir 60%, Leyes 50%, Liderazgo 45%, Perspicacia 40%, Signos y señales 60%, Telegrafía 65%.
Combate: Pelea 40%, Revólver 40%.

Lavandero chino

CPO: 12 • **DES:** 15 • **REF:** 13 • **SEN:** 13 • **CAR:** 10 • **CUL:** 13
MD: +1 • **MR:** -10% • **Aguante:** 58% • **Redaños:** 52%
Movimiento por acción: Correr 13 m • **Andar y sigilo** 4 m
Intacto: 1-5 • **Herido:** 6-9 • **Malherido:** 10-11 • **Crítico:** 12 • **Moribundo:** 13+
Herida grave: 6
Habilidades: Cocinar 45%, Conducir carro 40%, Escapismo 50%, Idioma inglés 35%, Lanzar 60%, Maña 60%, Ocultar objetos 65%, Perspicacia 65%, Saltar 55%, Venenos 65%.
Combate: Cuchillo y navaja 50%, Pelea 65%.

Ficha de personaje no jugador

FAR WEST LA LEYENDA

Nombre _____ Alias _____
Tipo de PJ _____ Territorio _____
Grupo racial _____ Tribu o cultura _____
Descripción _____

CPO	{ }	SEN	{ }	MD	{ }	MR	{ }	Aguante	{ % }	Redaños	{ % }
DES	{ }	CAR	{ }	Correr	{ m }	Andar y sigilo	{ m }	Reputación	{ % }		
REF	{ }	CUL	{ }	REFx4	{ % }	SENx4	{ % }	Tótem	{ }	HG	{ }

SALUD

ES	Intacto	Herido	Malherido	Crítico	Moribundo
	Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Inconsciencia: NO [SM • C -2] Sin sangrado	Incons.: -10% [-10% • A -1 C -3] -1 PV	Incons.: -20% [-20% • Mov/2] -1 PV	Incons.: Auto [-40% • Mov 0] Aguante/asalto
PV					
PD					

HABILIDADES

_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
_____ ☆

Equipo _____

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corto	Medio	Largo	M	R	F	E

Historia y motivación _____

Hechizos _____

© 2017 Wild Bunch Publishing, S.L. Se permite fotocopiar sólo para uso personal. Puedes descarga la ficha de PNJ de www.wildbunch-publishing.com.

Cronología

Algunos eventos señalados

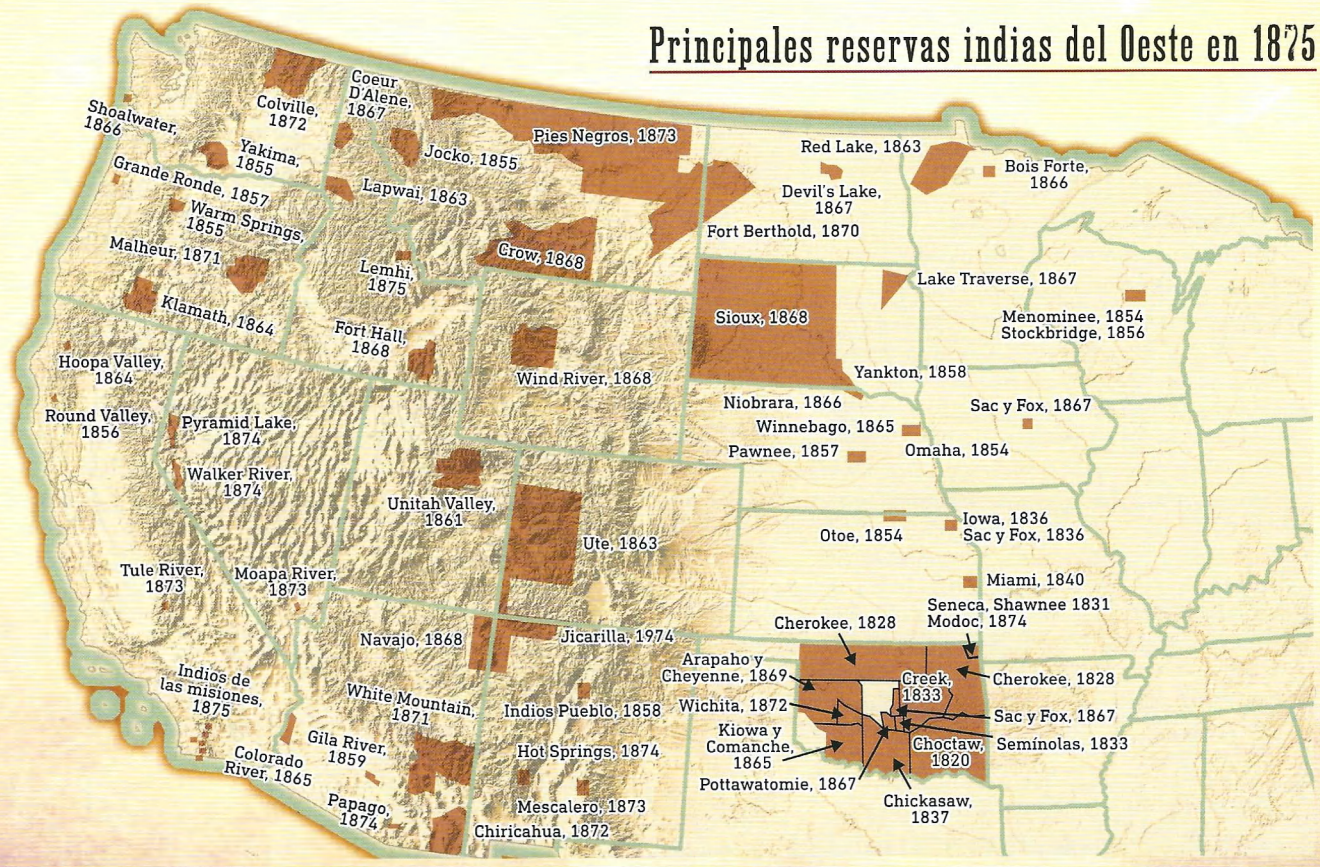
Año	Eventos
1848	Final de la guerra con México. Tratado de Guadalupe Hidalgo. California, Nevada, Utah y Nuevo México pasan a manos estadounidenses.
	Descubrimiento de oro en Sutter's Mill (California). Whig Zachary Taylor es elegido presidente.
1849	Se establece una línea de barco de vapor que conecta la Costa Este con el puerto de San Francisco.
	Se funda Fort Worth en Texas.
1850	Henry Wells y William Fargo fundan American Express.
	Fundación de Kansas City (Misuri).
	Fallece el presidente Zachary Taylor y le sustituye Millard Fillmore (su vicepresidente).
	Allan Pinkerton crea la Agencia de policía del noroeste (más adelante Agencia Nacional de Detectives Pinkerton).
1851	Se funda la ciudad de San Luis.
	Western Union surge como primera compañía telegráfica de Nueva York y el valle del Misisipi.
	Fundación del periódico *New York Times*.
1852	Se publica *La cabaña del tío Tom*, de Harriet Beecher Stowe.
	Franklin Pierce gana las elecciones presidenciales.
1853	La fiebre amarilla acaba con casi 8.000 personas en Nueva Orleans (Luisiana).
	El bandido y forajido Joaquín Murriera es tiroteado y muerto en California.
	Masacre de Yontoket: más de 450 indios tolowa son asesinados en California.
1854	El telégrafo llega a Texas.
	Batalla de Cieneguilla contra los apaches y los utes en Nuevo México.
	Tratado de Medicine Creek (territorio de Washington).
1855	Guerra del río Klamath y Salmón (California).
	Tratado de Point No Point (Territorio de Washington).
	Primera guerra sioux (Nebraska, 1855-1856).
	Guerra Yakima (Washington 1855-1858).
	Guerra de la Frontera en Kansas (1855-1861) entre esclavistas y partidarios de la abolición.
1856	James Buchanan es elegido presidente.
	Se construye Fort Buchanan en el sudeste de Arizona.
1857	Pánico financiero en la bolsa.
	Masacre de Mountain Meadows en Utah.
	Los mormones abandonan Las Vegas (Nevada).
1858	Fiebre del oro de Pike's Peak (Kansas y Nebraska).
1859	Joshua Abraham Norton se autoproclama emperador de los Estados Unidos.
	El abolicionista John Brown ataca el arsenal de Harper's Ferry en Virginia para promover una revuelta de esclavos. El coronel Robert E. Lee lo detiene y Brown acaba por ser colgado.
1860	Abraham Lincoln gana las elecciones presidenciales.
	Carolina del Sur es el primer estado en separarse de los Estados Unidos.
	Se produce la masacre de los indios wiyot en California y la guerra paite en Utah.
	El Pony Express comienza su servicio de entrega de correo.
1861	Misisipi, Florida, Alabama, Georgia, Luisiana y Texas se separan de los Estados Unidos. Se crean los Estados Confederados de América y Jefferson Davis es elegido presidente. Comienza la Guerra Civil (1861-1865).
	Carolina del Norte, Kentucky y Misuri se unen a la Confederación.
1862	Se bota el primer buque de guerra "ironclad", el USS Monitor.
	Se producen graves inundaciones en San Francisco.
	Se autoriza la construcción del ferrocarril transcontinental.
	Revuelta sioux de Pequeño Cuervo en Minnesota.
	Proclamación de emancipación de los esclavos.

Año	Eventos
1863	Batalla de Lawrence protagonizada por las guerrilas de Quantrill e importante derrota confederada en Gettysburg.
	Tratado de paz con los shoshones en Idaho y Utah.
1864	Abraham Lincoln es reelegido presidente.
	Masacre de Sand Creek (Colorado). Sioux, arapahos y cheyennes unen fuerzas.
1865	El general Lee se rinde a Ulysses S. Grant en Appomattox. Final de la Guerra Civil.
	Asesinato de Lincoln, al que sustituye como presidente Andrew Johnson.
	Wild Bill Hickok mata a Little Dave Tutt en un duelo en Springfield (Misuri).
	Se crea el Ku Klux Klan.
1866	Primer asalto a un banco a plena luz del día en tiempos de paz. Lo realiza la banda de Jesse James en Liberty (Misuri).
	Inicio de la guerra de Nube Roja (1865-1868)
1867	Compra de Alaska a Rusia (7,2 millones de $).
	Masacre de Kidder (Kansas). Sioux y cheyennes aniquilan un destacamento de soldados.
	Tratado de Medicine Lodge (Kansas) con las tribus del sureste de las Llanuras.
1868	Batalla del río Washita contra los cheyennes.
	Tratado de Fort Laramie con Nube Roja.
1869	Ulysses S. Grant es elegido presidente.
	Se coloca el último clavo de la línea transcontinental en Promontory Point (Utah), con la unión de la Central Pacific y la Union Pacific.
1870	Se disuelven definitivamente los Estados Confederados de América.
1871	Un gran incendio en Chicago deja a cerca de 100.000 personas sin hogar.
1872	Ulysses S. Grant sale reelegido presidente.
	Un gran incendio en Boston causa daños por valor de 60 millones de dólares.
	Se inicia la guerra Modoc (1872-1873).
	La Atchison, Topeka y Santa Fe lleva la línea ferroviaria a Wichita y Dodge City para convertirlas en cabeceras del mercado de ganado.
1873	E. Remington & Sons comienzan a producir las primeras máquinas de escribir.
	Primer encontronazo del 7.º de Caballería de Custer con los sioux en Tongue River (Montana).
1874	Levi Strauss y Jacob Davis patentan sus vaqueros azules con remaches de cobre.
	Muere Cochise, jefe de los apaches chiricahuas en la reserva de Arizona.
1875	Se presenta en Washington un informe que declara como hostiles a miles de sioux y cheyennes bajo el mando de Toro Sentado y Caballo Loco.
	Guerras Tong entre facciones chinas en San Francisco.
1876	Alexander Graham Bell patenta el teléfono.
	Wyatt Earp comienza a trabajar como ayudante en Dodge City (Kansas).
	Batalla de Rosebud: sioux y cheyennes derrotan al general Crook en Montana.
	Batalla de Little Bighorn. El 7.º de Caballería de Custer es aniquilado por sioux, cheyennes y arapahos.
	Wild Bill Hickok es asesinado jugando al póker en Deadwood (Dakota del Sur).
	Matanza del río Powder como represalia por la derrota de Custer.
1877	Rutheford B. Hayes es elegido presidente.
	Caballo Loco libra su última batalla con la caballería de los Estados Unidos en Wolf Mountain (Montana). Toro Sentado huye a Canadá.
	Los nez percés se enfrentan al ejército en Montana.
	Los mineros Molly Maguires son colgados en Pensilvania.
1878	Comienza la guerra del condado de Lincoln (Nuevo México, 1878-1880)
	Edison patenta el fonógrafo.
	El forajido y poeta Black Bart gana notoriedad al robar diligencias y dejar poemas escritos en las cajas desvalijadas.
1879	Edison inventa la bombilla incandescente.
	Un incendio en Deadwood arrasa 300 edificios.

Año	Eventos
1880	James Garfield es elegido presidente.
	Wabash (Indiana) estrena la primera calle con alumbrado eléctrico.
1881	Se prohíbe el alcohol en todo el estado de Kansas.
	El tiroteo de los "cuatro muertos en cinco segundos" tiene lugar en El Paso (Texas).
	Muere Billy el Niño a manos de Pat Garret en Fort Sumner (Nuevo México).
	James Garfield es asesinado en Washington D.C.
	Toro Sentado se entrega en Fort Bufford (Montana).
	Tiroteo en el O.K. Corral (Tombstone, Arizona).
	Se fundan Abilene (Texas) y Minto (Dakota del Norte).
1882	Robert Ford mata a Jesse James en su casa de St. Joseph (Misuri).
	Se aprueba la ley de exclusión de inmigrantes chinos.
	Comienza el show del Salvaje Oeste de Buffalo Bill.
1883	Black Bart es capturado al dejar tras de sí una pista incriminadora.
1884	Crover Cleveland es elegido presidente.
	Elfego Baca, un ayudante del *sheriff* de Frisco (Nuevo México), consigue resistir contra 80 vaqueros que quieren lincharle por arrestar a uno de ellos.
1885	La estatua de la libertad llega a Nueva York.
	Masacre de Rock Springs: 150 mineros blancos atacan y asesinan a varios trabajadores chinos.
	Se construye el primer rascacielos en Chicago.
1886	Gerónimo se rinde al general Miles en Skeleton Canyon (Arizona).
	Disturbios raciales antichinos en Seattle (Washington).
1887	El pistolero y jugador John Henry "Doc" Holliday muere de tuberculosis a la edad de 36 años en el hotel Glenwood (Colorado).
1888	Enormes ventiscas de nieve castigan la Costa Este y Dakota del Sur, Montana, Minnesota, Nebraska, Kansas y Texas dejando cientos de muertos.
1889	Benjamin Harrison es elegido presidente.
	Wovoka, el chamán paiute, recibe su visión profética que origina la llamada Danza del Espíritu.
1890	Masacre de Wounded Knee.
	Se publica *El retrato de Dorian Gray* de Oscar Wilde y nace H. P. Lovecraft.

Año	Eventos
1891	Una turba asalta la prisión de Old Parish en Nueva Orleans y lincha a 11 italianos declarados inocentes del asesinato del jefe de policía.
	Inicio de la revolución de Garza (1891-1893) en Texas.
1892	Ellis Island comienza a acomodar los inmigrantes llegados a Estados Unidos.
	Guerra del condado de Johnson (Wyoming) entre granjeros y ganaderos.
	Los hermanos Dalton son abatidos cuando intentan asaltar dos bancos en Coffeyville (Kansas).
1893	Grover Cleveland es elegido presidente.
	Edison construye el primer estudio de películas en West Orange (New Jersey).
	Exposición mundial de Chicago.
1894	Huelga de los trabajadores de la compañía de vagones de lujo Pullman.
	Un incendio forestal en Hinckley (Minesota) provoca la muerte de más de 450 personas.
1895	Muere el forajido John Wesley Hardin en un tiroteo en El Paso (Texas).
1896	William McKinley resulta elegido presidente.
	Revuelta de los indios yaqui en Arizona.
	Henry Ford desarrolla su primer cuadrimoto.
	Se descubre oro en el arroyo Bonanza (Alaska, fiebre del Klondike).
1897	Se inaugura el metro de Boston, el primero de los Estados Unidos.
	Se crea el sindicato de mineros y se establece la jornada laboral de 8 horas en las minas.
1898	Explota el barco USS Maine en el puerto de La Habana (Cuba). Guerra con España y posterior tratado de París.
	La Standard Oil Company (John D. Rockefeller) controla el 84% del petróleo y los oleoductos norteamericanos.)
1899	La liga antialcohol asalta diversos salones provocando destrozos.
	Un tornado destruye el pueblo de New Richmond (Wisconsin) y un huracán hace lo propio con Diamond City (Carolina del Norte).
1900	El presidente William McKinley es reelegido.
	Primera feria del automóvil de los Estados Unidos (Nueva York).
	Se producen diversos disturbios raciales en Nueva Orleans (Luisiana).
	Un huracán acaba con la vida de entre 6.000 y 12.000 personas en Galveston (Texas), arrasando la ciudad.

Principales reservas indias del Oeste en 1875



Mapa de los Estados Unidos ★ 1889

Rand, McNally & Co.

FILMOGRAFÍA

Selección de wésterns recomendados e inspiradores

Año	Película	Director
1924	*El caballo de hierro*	John Ford
1930	*La gran jornada*	Raoul Walsh
1939	*Dodge, ciudad sin ley*	Michel Curtiz
	La diligencia	John Ford
	Tierra de audaces	Henry King
	Unión Pacífico	Cecil B. DeMille
1941	*Espíritu de conquista*	Fritz Lang
	Murieron con las botas puestas	Raoul Walsh
1943	*Incidente en Ox-Bow*	William A. Wellman
1946	*Pasión de los fuertes*	John Ford
1947	*La mujer de fuego*	Andre De Toth
1948	*Fort Apache*	John Ford
	Río Rojo	Howard Hawks
1949	*Juntos hasta la muerte*	Raoul Walsh
	La legión invencible	John Ford
1950	*La puerta del diablo*	Anthony Mann
	Río Grande	John Ford
	Winchester 73	Anthony Mann
1951	*Camino de la horca*	Raoul Walsh
	Caravana de mujeres	William A. Wellman
1952	*El honor del capitán Lex*	Andre De Toth
	Encubridora	Fritz Lang
	Horizontes lejanos	Anthony Mann
	Río de sangre	Howard Hawks
	Solo ante el peligro	Fred Zinnemann
1953	*Colorado Jim*	Anthony Mann
	Fort Bravo	John Sturges
	Raíces profundas	George Stevens
1954	*Apache*	Robert Aldrich
	Johnny Guitar	Nicholas Ray
	Veracruz	Robert Aldrich
1955	*El hombre de Laramie*	Anthony Mann
	La pradera sin ley	King Vidor
	Pacto de honor	Andre De Toth
1956	*Centauros del desierto*	John Ford
	Jubal	Delmer Daves
1957	*Duelo de titanes*	John Sturges
	El tren de las 3:10	Delmer Daves
	La última bala	James Neilson
	Los cautivos	Budd Boetticher
	Yuma	Samuel Fuller
1958	*Horizontes de grandeza*	William Wyler
1959	*El árbol del ahorcado*	Delmer Daves
	El último tren de Gun Hill	John Sturges
	El hombre de las pistolas de oro	Edward Dmytryk
	Misión de audaces	John Ford
	Río Bravo	Howard Hawks
1960	*El Álamo*	John Wayne
	Estación Comanche	Budd Boetticher
	Sargento negro	John Ford
	Los siete magníficos	John Sturges
1961	*Los comancheros*	Michael Curtiz
1962	*Duelo en la alta sierra*	Sam Peckinpah
	El hombre que mató a Liberty Valance	John Ford
1964	*Major Dundee*	Sam Peckinpah
	Por un puñado de dólares	Sergio Leone
	Río Conchos	Gordon Douglas
1965	*La muerte tenía un precio*	Sergio Leone
	Los cuatro hijos de Katie Elder	Henry Hathaway
1966	*El bueno, el feo y el malo*	Sergio Leone
	Los profesionales	Richard Brooks
1967	*Cara a cara*	Sergio Sollima
	Chuka	Gordon Douglas
1968	*Hasta que llegó su hora*	Sergio Leone
1969	*Dos hombres y un destino*	George Roy Hill
	Grupo salvaje	Sam Peckinpah
	Valor de ley	Henry Hathaway
1970	*Chisum*	Andrew V. Mclaglen
	Pequeño gran hombre	Arthur Penn
	Río Lobo	Howard Hawks
	Soldado azul	Ralph Nelson
1971	*¡Agáchate maldito!*	Sergio Leone
	En el nombre de la ley	Michael Winner
	¡Que viene Valdez!	Edwin Sherin
1972	*Infierno de cobardes*	Clint Eastwood
	Las aventuras de Jeremiah Johnson	Sydney Pollack
	La venganza de Ulzana	Robert Aldrich
1973	*Pat Garrett y Billy el niño*	Sam Peckinpah
1976	*El fuera de la ley*	Clint Eastwood
1980	*Forajidos de leyenda*	Walter Hill
1985	*El jinete pálido*	Clint Eastwood
	Silverado	Lawrence Kasdan
1988	*Arma joven*	Christopher Cain
1989	*Tiempos de gloria*	Edward Zwick
1990	*Bailando con lobos*	Kevin Costner
1992	*Sin perdón*	Clint Eastwood
1993	*Tombstone, la leyenda de Wyatt Earp*	George Pan Cosmatos
1994	*Wyatt Earp*	Lawrence Kasdan
2003	*Desapariciones*	Ron Howard
	Open Range	Kevin Costner
2007	*El tren de las 3:10*	James Mangold
2008	*Appaloosa*	Ed Harris
2010	*Valor de ley*	Hnos. Coen
2011	*Blackthorn, sin destino*	Mateo Gil
2012	*Django desencadenado*	Quentin Tarantino
2014	*Deuda de honor*	Tommy Lee Jones
	The Salvation	Kristian Levring
2015	*Bone tomahawk*	S. Craig Zahler
	El renacido	Alejandro G. Iñárritu
	La venganza de Jane	Gavin O'Connor
2016	*Los odiosos ocho*	Quentin Tarantino

SERIES

Año	Serie	Creador
1955	*La ley del revólver*	N. Macdonnell/J. Meston
1958	*El hombre del rifle*	Arnold Laven
1959	*Bonanza*	David Dortort
	Rawhide	Charles Marquis Warren
1962	*El virginiano*	Charles Marquis Warren
1989	*Lonesome Dove (miniserie)*	S. Wincer / W. Wittliff
	Jóvenes jinetes	Ed Spielman
2004	*Deadwood*	David Milch
2011	*Infierno sobre ruedas*	Joe y Tony Gayton
2012	*Hatfields & McCoys*	L. Greif / K. Reynolds
2014	*The Pinkertons*	K. Abrams / Adam Moore

Director _____ Jugador _____

Nombre _____ Alias _____ Edad { }
Tipo de PJ _____
Descripción _____

Altura { } Peso { }
Aspecto { } _____ Mano hábil _____
Talento especial _____

CARACTERÍSTICAS

CPO { } DES { } REF { }
SEN { } CAR { } CUL { }

Modif. daño { } Aguante { %}
Reputación { %} Redaños { %}
MR { %} Puntos de hazaña { }

Movimiento (por acción): Correr { m} Andar y sigilo { m}

SALUD

ES	Intacto	Herido	Malherido	Crítico	Moribundo
	Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Inconsciencia: NO [SM • Mov SM] Sin sangrado	Incons.: -10% [-10% • Mov/2] -1 PV 2 asaltos	Incons.: -20% [-20% • Mov/3] -1 PV 2 asaltos	Incons.: auto [-40% • Mov 0] Aguante/asalto
PV					
PD					
Sanar	SM	-5%	-10%	-15%	-20%

Herida grave { }

Localizaciones	Cabeza	Pecho	Abdomen	Pierna d.	Pierna i.	Brazo d.	Brazo i.
Daño general	(×2)	(×1)	(×1)	(/2)	(/2)	(/2)	(/2)
Según tirada	1	2-6	7-10	11-13	14-16	17-18	19-20
Ataque preciso	-40%	-10%	-15%	-15%	-15%	-25%	-25%

Heridas y secuelas graves

HABILIDADES GENERALES

Artesanía [SEN] _____ ☆
_____ ☆
_____ ☆
Cabalgar [DES] _____ ☆
Cartografía [CUL] _____ ☆
Cerrajería [DES] _____ ☆
Cocinar [SEN] _____ ☆
Comerciar [CAR] _____ ☆
Conducir carro [CPO] _____ ☆
Conducir ganado [CPO] _____ ☆
Conoc. animal [CUL] _____ ☆
Conoc. ferrocarril [CUL] _____ ☆
Conocimientos [CUL] _____ ☆
Conoc. _____ _____ ☆
Conoc. _____ _____ ☆
Conoc. _____ _____ ☆
Conoc. tribal [CUL] _____ ☆
Descubrir [SEN] _____ ☆
Desenfundar [REF] _____ ☆
Disfraz [SEN] _____ ☆
Doma [CAR] _____ ☆
Escapismo [CPO] _____ ☆

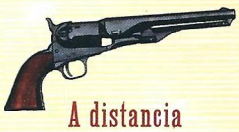
Esconderse [SEN] _____ ☆
Falsificar [SEN] _____ ☆
Fingir [CAR] _____ ☆
Forrajear [CUL] _____ ☆
H. artística [SEN]
_____ _____ ☆
_____ _____ ☆
Hurto [DES] _____ ☆
Idioma _____ Auto. ★
Idioma _____ _____ ☆
Idioma _____ _____ ☆
Idioma _____ _____ ☆
Ingeniería [CUL] _____ ☆
Intimidar [CAR] _____ ☆
Juego [SEN] _____ ☆
Juegos de manos [DES] _____ ☆
Lanzar [CPO] _____ ☆
Lazo [DES] _____ ☆
Leer y escribir [CUL] _____ ☆
Leyes [CUL] _____ ☆
Liderazgo [CAR] _____ ☆
Maña [CUL] _____ ☆

Medicina [CUL] _____ ☆
Minería [CUL] _____ ☆
Mitos y leyendas [CUL] _____ ☆
Nadar [CPO] _____ ☆
Navegar [DES] _____ ☆
Ocultar objetos [DES] _____ ☆
Perspicacia [CAR] _____ ☆
Persuadir [CAR] _____ ☆
Poner trampas [DES] _____ ☆
Prim. auxilios [CUL] _____ ☆
Rastrear [SEN] _____ ☆
Saltar [REF] _____ ☆
Seducir [CAR+Aspecto] _____ ☆
Sigilo [REF] _____ ☆
Signos y señales [SEN] _____ ☆
Supervivencia [SEN] _____ ☆
Táctica [CUL] _____ ☆
Telegrafía [CUL] _____ ☆
Teología [CUL] _____ ☆
Tortura [CAR] _____ ☆
Trepar [CPO] _____ ☆
Venenos [CUL] _____ ☆

COMBATE

Cuerpo a cuerpo

Asta [REF] _____ ☆
Cuchillo y navaja [REF] _____ ☆
Filo [DES] _____ ☆
Látigo/cadena [REF] _____ ☆
Pelea [CPO] _____ ☆
Tomahawk [CPO] _____ ☆



A distancia

Arco [DES] _____ ☆
Artillería [CUL] _____ ☆
Escopeta [DES] _____ ☆
Explosivos [CUL] _____ ☆
Revólver [DES] _____ ☆
Rifle [DES] _____ ☆

ARMAS

Arma	T	Calibre	CF	Daño	P	Base	Corto	Medio	Largo	M	R	F	E

Capacidad de carga

Carga (CPO)	kg
Levantar (CPOx5)	kg
Durante (CPO/2)	segundos

Equipo personal

Efectivo: $

© 2017 Wild Bunch Publishing, S.L. Se permite fotocopiar sólo para uso personal. Puedes descargar la ficha de aventurero de www.wildbunch-publishing.com.

ORIGEN Y ANTECEDENTES

Nativo ☐ Generación ____ Ascendencia _____ Inmigrante ☐ Territorio _____

Cultura o tribu de origen _____ Grupo racial _____

Infancia

Situación familiar: _____

Entorno: _____

Madurez

Actividad	Acontecimientos y rasgos adquiridos

Historia breve

_____

Talento especial

_____

Actos de Reputación

Rep. obtenida	Suceso y testigos	Estado o territorio

MONTURAS

CPO { } Aguante { } Tipo de animal _____

REF { } M. daño { } Carga { kg} Tiro { kg}

CAR { } Al paso { m} Trote { m} Galope { m}

Nombre: _____ Raza: _____

PV PD

PV/2 o H. Grave: Mov/2 • Aguante/2 | **PV/4:** Mov/4 • Aguante/4

Arma natural	Ataque	Daño
Coz		
Mordisco		

Notas y comentarios:

CPO { } Aguante { } Tipo de animal _____

REF { } M. daño { } Carga { kg} Tiro { kg}

CAR { } Al paso { m} Trote { m} Galope { m}

Nombre: _____ Raza: _____

PV PD

PV/2 o H. Grave: Mov/2 • Aguante/2 | **PV/4:** Mov/4 • Aguante/4

Arma natural	Ataque	Daño
Coz		
Mordisco		

Notas y comentarios:

© 2017 Wild Bunch Publishing, S.L. Se permite fotocopiar sólo para uso personal. Puedes descargar la ficha de aventurero de www.wildbunch-publishing.com.

MAGIA INDIA

Puntos de tótem actuales: { }

Talismanes y objetos mágicos:

Hechizos conocidos

Nombre
Tipo — Coste { }
Ejecución — Modif. a Mitos y leyendas { }
Requisitos
Efectos

Nombre
Tipo — Coste { }
Ejecución — Modif. a Mitos y leyendas { }
Requisitos
Efectos

Nombre
Tipo — Coste { }
Ejecución — Modif. a Mitos y leyendas { }
Requisitos
Efectos

Nombre
Tipo — Coste { }
Ejecución — Modif. a Mitos y leyendas { }
Requisitos
Efectos

Nombre
Tipo — Coste { }
Ejecución — Modif. a Mitos y leyendas { }
Requisitos
Efectos

Nombre
Tipo — Coste { }
Ejecución — Modif. a Mitos y leyendas { }
Requisitos
Efectos

Nombre
Tipo — Coste { }
Ejecución — Modif. a Mitos y leyendas { }
Requisitos
Efectos

Pertenencias

Notas

© 2017 Wild Bunch Publishing, S.L. Se permite fotocopiar sólo para uso personal. Puedes descargar la ficha de aventurero de www.wildbunch-publishing.com

Bibliografía

Libros y fuentes consultados y recomendados

ADLER, Dennis (2011). *Guns of the Civil War.* Minneapolis: Zenith Press.

AGNEW, Jeremy (2014). *Alcohol and opium in the Old West.* Carolina del Norte: McFarland & Company, Inc.

AGNEW, Jeremy (2011). *Entertainment in the Old West.* Carolina del Norte: McFarland & Company, Inc.

AGNEW, Jeremy (2010). *Medicine in the Old West.* Carolina del Norte: McFarland & Company, Inc.

ANDRIST, Ralph K. (2013). *The covered wagon. A history.* New York: American Heritage Publishing.

BATES, Johnny y CUMPSTON, Mike (2005). *Percussion Pistols and Revolvers.* Lincoln: iUniverse.

BRYAN, H. (1995). *Lo más salvaje del Salvaje Oeste.* Palma de Mallorca: José J. de Olañeta, ed.

CHAPEL, Charles Edward (2002). *Guns of the Old West. An Illustrated Guide.* New York: Dover Publications, Inc.

CHITTENDEN, Hiram M. (1986). *The American Fur Trade of the Far West (Vol. II).* Lincoln: University of Nebraska Press.

CLIFFORD, Frank (2011). *Deep trails in the Old West.* Norman: University of Oklahoma Press.

CURTIS, Edward S. (1995). *La danza de las serpientes.* Palma de Mallorca: José J. de Olañeta, ed.

CURTIS, Edward S. (1993). *Las flechas sagradas.* Palma de Mallorca: José J. de Olañeta, ed.

DIXON, KELLY J. (2005). *Boomtown saloons: archaeology and history in Virgnia City.* Reno: University of Nevada Press.

DOVAL, Gregorio (2009). *Breve historia de la conquista del Oeste.* Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L.

DOVAL, Gregorio (2009). *Breve historia de los cowboys.* Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L.

FEEST, Christian F. (2000). *Culturas de los indios norteamericanos.* Colonia: Könemann Verlagsgesellschaft mbH.

FIELD, Ron (2011). *Forts of the American Frontier. 1776-1891.* Oxford: Osprey Publishing, Ltd.

FIELD, Ron (2005). *Forts of the American Frontier. 1820-1891.* Oxford: Osprey Publishing, Ltd.

FONT, J. García *et al.* (1992). *La historia del Oeste.* Tomo I. Barcelona: Editors, S.A.

FOWLER, Loretta (2003). *The Columbia Guide to American Indians of the Great Plains.* New York: Columbia University Press.

FRADKIN, Philip L. (2002). *Wells Fargo and the American West.* New York: Simon & Schuster.

GARDNER, Mark. L. (1997). *Wagons on the Santa Fe Trail.* Santa Fe: National Park Service.

GLUCKMAN, Arcadi (2015). *United States Martial Pistols and Revolvers.* New York: Skyhorse Publishing.

GRAFTON, John (1992). *The American West in the Nineteenth Century.* New York: Dover Publications, Inc.

HOOK, Jason y HOOK, Richard (1993). *The american plains indians.* London: Osprey Publishing, Ltd.

HOUZE, Herbert G. (2004). *Winchester Repating Arms Company.* Wisconsin: Krause Publications.

HUNTER, Louis C. (1993). *Steamboats on the western rivers.* New York: Dover Publications, Inc.

JAMES, Ronald M. (2012). *Virginia City. Secrets of a Western Past.* Lincoln: University of Nebraska Press.

JOHNSON, Michael J. (2013). *American indian tribes of the Southwest.* Oxford: Osprey Publishing, Ltd.

JONES, David E. (2007). *Poison arrows. North American Indian Hunting and Warfare.* Austin: University of Texas Press.

KATCHER, Philip (2001). *American Civil War Artillery 1861-1865. Field artillery.* Oxford: Osprey Publishing, Ltd.

KATCHER, Philip y VOLSTAD, Ron (1995). *US Cavalry on the plains. 1850-1890.* London: Osprey Publishing, Ltd.

KINERT, Reed (2005). *Early American steam locomotives.* New York: Dover Publications, Inc.

LINDMIER, Tom y MOUNT, Steve (1996). *I see by your outfit: historic cowboy gear of the Northern Plains.* Wyoming: High Plains Press.

LYONS, Nick (2008). *Montgomery Ward & Co.1895 Catalogue & Buyers' Guide* (facsimile). Wyoming: High Plains Press.

MASON, Otis T. (1894). *North American bows, arrows, and quivers.* Washington: Government Printing Office.

MAYORALAS, Antonio (2006). *The United States Cavalry 1865-1890.* Madrid: Andrea Press.

MOODY, Ralph (1998) *Stagecoach West.* Lincoln: University of Nebraska Press.

O'HARA, S. Paul (2016). *Inventing the Pinkertons.* Baltimore. Johns Hopkins University Press.

PARSONS, John E. (1950, 2014). *The Peacemaker and its rivals. An account of the single action Colt.* New York. Skyhorse Publishing.

PEGLER, Martin (1993). *US Cavalryman. 1865-1890.* London: Osprey Publishing, Ltd.

PETERSON, Harold (1958). *American Knives. The first history and collectors' guide.* New York: Charles Scribner's Sons.

PHOENIX, Carriage, Co. The (1880). *Complete catalogue.* Cincinnati: Library and Archive of the Carriage Museum of America.

PRITZKER, Barry M. (1998). *Native Americans. An Encyclopedia of History, Culture and Peoples.* Santa Bárbara: ABC-CLIO.

RATTENBURY, Richard C. (1993). *Packing Iron. Gunleather of the Frontier West.* Santa Fe: Zon International Publishing Company.

RUXTON, George Frederic (1859). *Life in the Far West.* New York: Harper & Brothers, Publishers.

SHORT & SMITH Manufacturers (1882). *Vehicle Catalogue.* Cincinnati: Library and Archive of the Carriage Museum of America.

SMITHURST, Peter (2015). *The Gatling Gun.* New York: Osprey Publishing.

STAEGER, Rob (2013). *Native American Religions.* Filadelfia: Mason Crest.

TAFFIN, John (2005). *Single action sixguns.* Wisconsin: Gun Digest Books.

TOMKINS, William (1969). *Indian sign language.* New York: Dover Publicarions, Inc.

WALDMAN, Carl (2000). *Atlas of The North American Indian.* New York: Checkmark Books.

WARD, Fay E. (2003). *The Cowboy at Work.* New York: Dover Publications, Inc.

WARE, Donald L. (2007). *Remington Army and Navy Revolvers.* 1861-1888. Alburquerque: University of New Mexico Press.

WILSON, H. T. (1880). *Historical sketch of Las Vegas, New Mexico.* Chicago: The Hotel World Publishing, Co.

WILSON, R. L. (1990). *Colt. An American Legend.* New York: Artabras Publishers.

WILSON, R. L. (2010). *Winchester. An American Legend.* New York: Skyhorse Publishing.

WORCESTER, Donald E. (2010). *The apaches. Eagles of the Southwest.* Norman: University of Oklahoma Press.

ZIMMERMAN, Larry J. (2003). *Indios americanos. Las primeras naciones.* Madrid: Ediciones Jaguar.

En línea

Encyclopedia of the Great Plains, www.plainshumanities.unl.edu/encyclopedia/

Legends of America (Old West), www.legendsofamerica.com/oldwest.html

True West Magazine, www.truewestmagazine.com

Guns of the American West, www.nramuseum.com/guns/the-galleries/the-american-west-1850-to-1900

¡Adéntrate en la apasionante atmósfera del Salvaje Oeste!

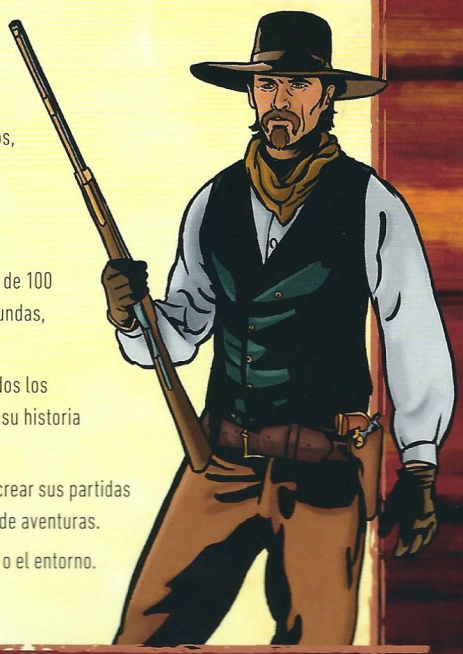
Ha llegado la hora de ceñirse el revólver y cabalgar por los territorios sin ley de la Frontera, enfrentándote a los más duros desafíos y peligros, protagonizando las más emocionantes aventuras de la Conquista del Oeste y emulando a los héroes legendarios de los mejores wésterns.

Far West La Leyenda es el juego de rol con el que puedes interpretar enigmáticos pistoleros, famosos forajidos, temibles guerreros indios, incansables buscadores de oro o habilidosos jugadores de ventaja. Adéntrate en los bulliciosos salones, protege diligencias y correos, asalta trenes, conduce miles de cabezas de ganado por peligrosos territorios o defiende tu hogar de los cuchillos largos. Tú decides qué camino escoger y cómo forjar tu propia leyenda en la Frontera.

Vive una experiencia de juego única con un completo y ágil conjunto de reglas diseñado específicamente para recrear cualquier situación posible en el Oeste, acompañado de numerosa y detallada información sobre la ambientación histórica y la vida real de la Frontera. Un auténtico volumen de referencia sobre el Salvaje Oeste.

Este manual de reglas básicas incluye:

- Todo el reglamento y la información necesarios para desarrollar y jugar cualquier aventura que imagines.
- Un nuevo y minucioso sistema de creación de personajes que te permite modelar paso a paso a tu héroe fronterizo, pudiendo elegir entre más de 30 tipos de aventureros característicos del Salvaje Oeste.
- Un sistema de juego mejorado basado en el intuitivo d100, con habilidades exclusivas para la ambientación, categorías de éxito, un novedoso y eficaz sistema de salud y reglas sobre conducción de ganado, doma de caballos, enfermedades o adicciones.
- Unas reglas de combate ágiles, trepidantes y de gran detalle que cubren desde el uso de armas cuerpo a cuerpo y revólveres, hasta diferentes tipos de explosivos, piezas artilleras y venenos. Con reglas para reproducir fielmente duelos, persecuciones, escaramuzas y batallas campales.
- Una nueva aproximación a la magia india, con más de 30 hechizos listos para ser utilizados por los chamanes.
- Un extenso capítulo de equipo que incluye ilustraciones y datos de juego para más de 100 armas de fuego, acompañadas por centenares de complementos entre munición, fundas, monturas, herramientas, vestuario o servicios.
- Un extenso capítulo dedicado a las principales tribus nativas donde se detallan todos los aspectos de su cultura y costumbres, así como los principales acontecimientos de su historia con el hombre blanco.
- Numerosos consejos y directrices para que el director de juego pueda planificar y crear sus partidas y personajes no jugadores, incluyendo un sistema rápido e intuitivo de generación de aventuras.
- Detallados capítulos de ambientación dedicados al rancho, el pueblo, la caballería o el entorno. Con todo lo necesario para crear el escenario perfecto de tus partidas.



WILD BUNCH publishing

farwest-jdr.com
wildbunch-publishing.com

9 788494 706905
FWLY001
Impreso en España
Printed in Spain